究極の移植が実現!!『餓狼伝説2』画面写真を初公開
月刊PCエンジンファン
平成5年9月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第9号(通巻58号)平成元年10月2日第3種郵便物認可
1993 SEPTEMBER
560YEN
MONTHLY MAGAZINE
FOR PC Engine USER
PC Engine FAN
9
'93雑誌月間
7・21-8・20
『イースIV』3機種同時制作の謎
追跡レポート
『MASK OF THE SUN』から『The Dawn Of Ys』へ
総力特集
レーザーアクティブ
ハード&ソフト
最新情報・・・・・・
わくわく美少女ランド
最終回
女学生制服図鑑
maker land
餓狼伝説2
マーシャルチャンピオン
ゴジラ 爆闘烈伝
真・女神転生
悪魔城ドラキュラX
〜血の輪廻〜
秘密の花園
三國志III
特別付録
ラングリッサー
光輝の末裔
攻略ガイドブック

渡辺浩弍（わたなべ・こうじ）
TV番組「バーチャルZ」でもおなじみ。ハイテク・カルチャーの領域を中心に映像/出版プロデューサー、コメンテイターとして活躍中の、〈GTV〉代表。またゲーム雑誌をはじめ多くの雑誌に小説、評論、エッセイを連載中。

CONTENTS

今月の表紙

1年ぶりに水着姿を披露!! かき氷のキーンに苦しむ女のコと氷のイルカのアンサンブル

COVER

●原画／高田明美 ●彩色／スタジオK
●CG／小林功一郎 ●デザイン／石井達也

<発売>株式会社徳間書店 <編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人／栃窪宏男 ●編集人／山森尚 ●副編集長／石塚宏治 ●編集委員／村田憲生 ●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭 <編集>●スタッフ／〔東京〕安藤美保・石井基之・川添聡志・高島寿洋・鳴澤猛司・伴勝 〔仙台〕飯塚宝・伊藤明照・伊藤克則・佐藤和広・千田誠行・福島純一 ●アシスタント／〔東京〕相崎勝保・青木基至・大野哲次・佐藤政至・綱和義・豊田恵・前田健志 〔仙台〕砂金雅彦・大石美智子・小林道子・佐藤聡・志摩勇基・千葉保弘・久光和佳子・三浦あかね <編集総務>●スタッフ／〔仙台〕伊藤由美 <デザイン>●AD／石井達也 ●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房 ●アシスタント／〔仙台〕板橋里佳・鶴間宜医 <協力>●校閲／笠原紀彦 ●編集／山田政彦 ●写真／膳英之助・浜野忠夫 ●デザイン／株式会社高橋康文商店・株式会社デザイラ・株式会社プラナダ・株式会社マッシュアイランド・重堂ひろみ・戸張幹康・中島みどり・橋本健一・柳沼健 ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・有限会社ポルタ社・有限会社湯目写植工芸 ●印刷／大日本印刷株式会社

maker land

※『モンスターメーカー 闇の竜騎士 完全ガイドブック 下巻』は、ソフトの発売延期にともなって今号はお休みになります。

スペック表の見方

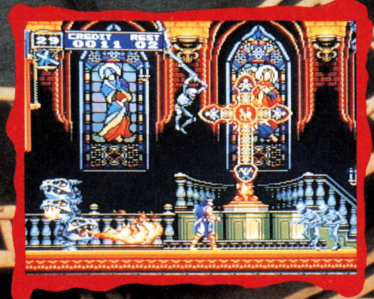
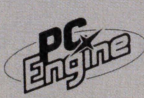
❶メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。また、メーカーランドでは表記を省略しています。
❷媒体　HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
❸対応機種（容量）　Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❹発売予定日　この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
❺予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❻ジャンル　編集部で判断したソフトの種別を示します。
❼継続機能　ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❽その他の機能　ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
❾現在の開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。

GAME INDEX

●ウル技に関する質問は
☎ 022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は
☎ 03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜～金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントにはお答えできません。なお、編集部は8月9日から13日までお休みになります。

KONAMI
「血の因縁は俺が断つ」
リヒター・ベルモンド
伝説の“バンパイア・ハンター”
シモン・ベルモンドの末裔。
コナミ株式会社
本　社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
コナミの最新情報は
週刊テレホンサービス
関東　東京03(3436)2277
関西　大阪06(456)4578

呪われた
血の旋律(メロディ)が
聴こえる。
シモン・ベルモンドの時代から百年。
悪魔城にはドラキュラ伯爵の邪悪な魂が眠っている。
今、世の繁栄を妬む者たちが
ドラキュラ伯爵を復活させようと企てた。
——はたして、悪夢の秒針が再び時を刻む。
CD-ROM²の大容量をフルに活用。
そのグラフィックが、サウンドが、シナリオが
圧倒的に迫りくる悪魔城の臨場感を演出。
独特の多分岐MAPシステムの採用、
複雑に練り込まれたキャラクターのアルゴリズム。
ドラキュラシリーズ最高のビジュアル・クオリティ。
悪魔城ドラキュラX
血の輪廻(ロンド)
TM
© 1986 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
スーパーCD-ROM² '93年10月29日発売予定 予価7,800円(税別)
北海道 札幌011(241)4900 北陸 新潟025(229)1141 九州 福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444
東北 秋田0188(24)7000 四国 松山0899(33)3399 志布志0994(72)0606 鹿児島0994(44)3977
（以上、全10局開設しております）
●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください

レンタル開始
'93年10月22日

松本零士渾身の傑作、「ザ・コクピット」(小学館刊)

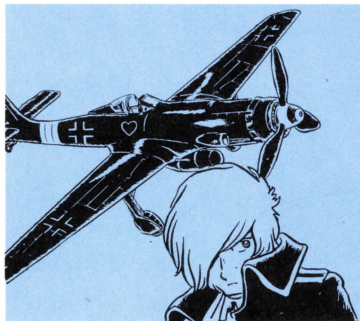
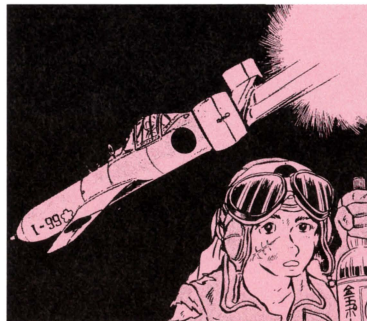
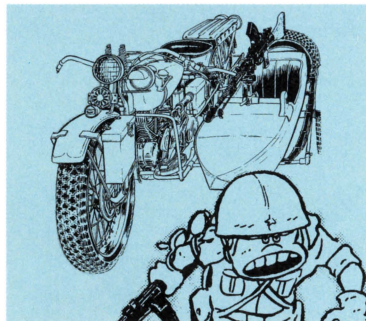
今秋、待望のアニメ化!!

徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ・日本テレビ放送網・小学館提携作品

発売元／徳間書店　販売元／徳間ジャパンコミュニケーションズ　サントラCD発売 '94年1月21日(発売元／徳間ジャパンコミュニケーションズ)

〔お問い合わせ先〕徳間書店関連事業本部「THE COCKPIT」事務局（担当／山田）☎03-3433-6231

今年、作家生活40周年を迎える松本零士が、万感の思いを込めて描き続けてきたライフワーク「戦場まんが」シリーズ。あの傑作より一挙3タイトルが、今秋オリジナルビデオアニメでいよいよ登場！

ときには自ら汚名を被り、ときには誇りのために生命を投げ打って戦場に散っていった、切なく哀しい男達の一閃の光芒が、いま鮮烈に蘇る!!

Vol.1「成層圏気流」
監督・脚本：「獣兵衛忍風帖」の川尻善昭
制作：マッドハウス

Vol.2「音速雷撃隊」
脚本：和栗隆史
監督：「ガンダム0083」の今西隆志
制作：ジャコム映像

Vol.3「鉄の竜騎兵」
監督・脚本：「装甲騎兵ボトムズ」の高橋良輔
制作：ビジュアル80

「ザ・コクピット」アニメ化記念キャンペーンクイズ

「ザ・コクピット」アニメ化を記念して、抽選で豪華商品が当たるクイズを実施いたします。

問題 次の○の中に入る文字をお答え下さい。遂にアニメ化決定！松本零士の傑作戦場まんがシリーズのタイトルは

ザ・コクピ○ト

〔応募方法〕官製ハガキに答と住所・氏名・年齢・職業・電話番号・御覧いただいた雑誌名をご記入の上、「ザ・コクピット」アニメ化記念キャンペーンクイズ係へお送り下さい。〔締め切り〕1993年10月31日(当日消印有効)〔宛先〕〒102-40 日本テレビ「ザ・コクピット」アニメ化記念キャンペーンクイズ係　〔当選発表〕当選者のお名前は、毎日新聞1993年11月22日付朝刊紙上及び「月刊アニメージュ」1月号(徳間書店発行)誌上にて発表いたします。なお、クイズの内容・当落に関するお問い合わせにはお応えできません。

1等 3名さま
Victor
ライブラリービデオの決定版
ビクターHR-X3
新世代高画質BSチューナーに加えて8プログラムのマルチダビング機能を搭載
標準価格195,000円(税別)

提供／日本ビクター

2等 5名さま
SONY
《読む・見る・聞く》に便利な操作機能をプラスした、ソニーのデータディスクマン
電子ブックプレーヤー
DD-10EX
文字・画像・音声データ対応
標準価格
60,000円(税別)

提供／ソニー

3等 30名さま
「ザ・コクピット」全5巻
小学館叢書豪華愛蔵版
(松本零士直筆サイン入り)

提供／小学館

コクピット賞〈100名さま〉 抽選にはずれた方の中から、さらに100名様に「ザ・コクピット」特製テレホンカードをプレゼント。

闘え!命続く限り!!

本格サイバー格闘アクションゲーム登場!
信じられるのは自分の能力のみ!心を研ぎ澄ませ、技を鍛えろ
今、壮大なドラマへの幕が開く…

INTERGALACTIC BATTLE OF THE 21st CENTURY

BLACK HOLE ASSAULT
ブラックホールアサルト

好評発売中!!

2P対戦可能 **標準価格6,800円**

※2P対戦プレイには別売マルチタップが必要です。

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミBLD.3F TEL:(011)-561-1370

高知・夏・17歳
ぼくと里伽子のプロローグ。
海がきこえる
徳間書店・日本テレビ放送網・スタジオジブリ提携作品
VTR & LD
NOW ON SALE
●カラー72分●ビスタサイズ●ステレオHiFi
VHS TKVO-60561 ¥9,800(税込)¥9,515(税抜)
LD TKLO-50101 ¥7,800(税込)¥7,573(税抜)
ただいま
絶賛発売中
●原作／氷室冴子(徳間書店刊)●キャラクター設計・作画監督／近藤勝也●音楽／永田茂●望月智充監督作品
発売元／徳間書店・日本テレビ放送網・スタジオジブリ　販売元／徳間ジャパンコミュニケーションズ　TEL 03(3591)9163　Ⓒ氷室冴子・TNG／1993

PC Engine
SUPER CD-ROM² SYSTEM
人か悪魔か……
奴の通った大地は血塗られて行く。
アクス
ほー、ここがサータニア城かい。
近日発売予定
定価8,300円(税別)
PCエンジンスーパーCD・Rom²専用
ライトスタッフが創り出す
最大パーティー24人のシミュレーションバトル
SWORD MASTER
ソードマスター
RS 株式会社 ライト スタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています)

『イースIV』3機種同時制作の

『MASK OF THE SUN』から『The Dawn Of Ys』へ

3つのハードで同時に開発されているシリーズ最新作

『イースIV』は3つのハードにおいて、しかも別々のメーカーにより制作が進められている。PCエンジン版はハドソン、メガドライブ版はセガ・ファルコム、スーパーファミコン版はトンキンハウス。各社とも制作にあたってはそれぞれ利点を持っているメーカーだ。ハドソンやトンキンハウスは『イース』シリーズの移植の経験があり、セガ・ファルコムは日本ファルコムの出資会社である以上、いままでのノウハウをそのまま生かせるだろう。このような状況下で、3本のソフトは開発されている。

⬆ファルコムが作成した『イースIV』をイメージするイラスト…

メガドライブ版 ／ セガ・ファルコム

イース・マスク オブ ザ サン(イースIV) 仮称

項目	内容
媒　体	CD-ROM
発売日	未　定
価　格	未　定
ジャンル	アクションRPG
継続機能	バックアップメモリ
開発状況	?%

未発表

昨年の10月にタイトルが公開されたが、実質的な開発はこれから。発売は来年度になりそうだ。また、MEGA-CDで登場する予定であり、ビジュアルやサウンドがPCエンジン版とどう違うのか、注目したい。

PCエンジン版 ／ ハドソン

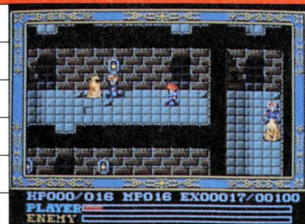
イースIV The Dawn Of Ys

項目	内容
媒　体	スーパーCD-ROM²専用
発売日	12月発売予定
価　格	未　定
ジャンル	アクションRPG
継続機能	バックアップメモリ
開発状況	60%（7月16日現在）

3つの作品のなかで一番早く、昨年1月に制作が発表された。今年に入ってから本格化した開発も、12月の発売に向けて順調に進行中である。今月は非常に完成度の高いオープニングビジュアルの一部も公開された。

スーパーファミコン版 ／ トンキンハウス

イースIV MASK OF THE SUN

項目	内容
媒　体	カセット12M+64KRAM
発売日	10月発売予定
価　格	予価9800円(税別)
ジャンル	アクションRPG
継続機能	バッテリーバックアップ
開発状況	?%

3ハードのなかでは最も遅く、今年3月に発表された。だが、発表と同時に画面写真も公開され、発売は一番早いのではないかと注目されている。若干の遅れはあるようだが、開発は順調に進んでいるようである。

『イースⅣ』は『イース』シリーズの最新作として、昨年1月のPCエンジン版を皮切りに、家庭用ゲーム機の主要3機種で次々に制作が発表されてきた。しかし、現在制作されている3つのソフトは同じものなのだろうか？　それとも違うものなのか？　実際にPCエンジン版はタイトルさえも他機種と大きく異なっている。それはいったいなぜなのか!?　その謎を究明すべく、『イース』の産みの親である日本ファルコムを始め、各制作メーカーへ取材を敢行！　いまここに、3機種同時開発の謎が、驚きの新事実とともに解明される。

原作ゲームが存在しない

今回の制作において最大の特徴は、日本ファルコムが直接手がけた『イースⅣ』というゲームがないということだ。これは『Ⅰ』から『Ⅲ』における一連の移植の流れとは、今回の制作はまったく違うことを示している。つまり今までは、原作となる作品が存在していた以上、たとえさまざまなハードへ移植しようと、ゲームが大きく変化することはなかった。しかし、今回は明確に元になる形がないため、各作品ごとにより大きく変わる可能性を持っているのである。

イースⅢまでは存在していたパソコン版

『Ⅲ』までは、原作の雰囲気を壊さずに各ハードへどうやって移植するかが問題だった。そのため、ハードごとの大きな違いは存在していない。

中心となるPC-98版『イースⅢ』

パソコンのX68000版の移植として開発されたメガドライブ版。キャラクタの動きがウリであった

CD-ROMの力をフルに活かし、より一層ドラマチックに完成させた

スーパーファミコンの機能をいかした2重スクロールなどの演出や、アクション性の高さがウリだった

明らかになった3作品の共通点

PCエンジン版を除いて、『イースⅣ』に関する情報は薄い。そんな情報の中で、3作品の最も大きい共通点と考えられるのが、原案、基本構想、原作といろいろな言い方をされる部分を、日本ファルコムが担当するということである。しかし、制作発表がハドソンの後となった2社は、他機種とはまったく違うゲームになると表明している点から見れば、その共通しているゲームの中心部分は、かなり柔軟性があるもののようだ。また、各社の情報から考えると、ゲーム性に関しては大きく3つの共通点があると考えられる。

①舞台はセルセタ

物語の主な舞台となるのは、セルセタの樹海という地域である。このセルセタの樹海は、『Ⅰ』のパソコン版のマニュアルに書かれている"アドル・クリスティンの冒険"の序文に、すでに記されている場所である。

②ストーリーは『Ⅱ』の後

ストーリーは『Ⅱ』の後である。『Ⅲ』での始まりの文書によれば、アドルはエステリアの冒険の後、レドモンドに訪れるまでの3年間で多くの旅をしている。どうやらその時のエピソードの1つであるようだ。

③システムは『Ⅱ』を継承

システムは、最も『イース』のファンから人気を得ていると言われている、『Ⅱ』で使用されたものを採用する。これは、キャラクタを斜め上から見下ろした、一般的にトップビューと呼ばれているものである。

日本ファルコムへの取材でわかった新事実

絶大な人気を誇る『イース』シリーズを送りだしてきた日本ファルコム。しかし『イースIV』において、その存在は非常に不明瞭なのだ。現在までの話によれば『イースIV』の原作を担当しているようである。では、なぜ自社で『イースIV』を制作しなかったのだろうか？ そして、実際にはどのようなことをしているのだろうか？ そんな疑問を解決すべく、日本ファルコムに取材を行った。

⬆ファルコムは『イースIV』のキャラクタのこんなイメージイラストも作っている

日本ファルコムが担当する原作とは!?

原作になるパソコン版が存在しない『イースIV』において、疑問視されるのは、当然日本ファルコムが何に携わっているか、ということである。そのことに関して日本ファルコムは、「携わっているものは、ゲームの基本。核となるものです」と答えている。では実際にどのようなものなのだろうか？ 日本ファルコムの話によればその内容は、「舞台設定、キャラクタ設定、基本的なシナリオの流れ、キャラのセリフ、そして作曲など…」ということだ。つまり、日本ファルコムはゲームの核となる部分を作成し、それを制作担当している3社に渡しているのである。それが、『イースIV』での日本ファルコムが担当したものなのだ。

⬆日本ファルコムは、イラストにおいてさまざまな設定を公表している

パソコン版を作らない理由

『イース』シリーズはパソコンを母体として開発され、育ってきたソフトである。その『イース』シリーズの『イースIV』はパソコン化されないとのことである。そのことについて日本ファルコムは、「自分たちだけでは小さくまとまってしまう恐れがあり、イースの壮大な世界を描くためには、多くの人々の協力により、さまざまな解釈のもとで制作していくほうが、より素晴らしい作品ができあがると判断したためです」と答えている。パソコン版は今後も制作する予定がないとのことだった。いままで『イース』はパソコンが中心となってきただけに、パソコンユーザーにとっては残念な決定でもある。

⬆移植作品には新たな要素が加わり、『イース』の世界をより広くしていた

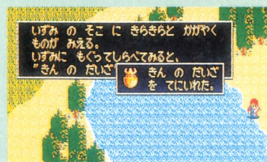
最初に展開を予定したハードは!?

では、『イースIV』は初めどの機種で企画されたものだったのだろうか？ 発表された順から考えれば、PCエンジン版ということに…。そのことについて日本ファルコムは、「特に決まっていませんでしたが、各ハードの特性を活かし、いろんなイース世界が表現されるように、全機種での展開は予定されていました」と答えている。

⬆PCエンジン版の発表会のときは、他機種で発表される雰囲気は…

日本ファルコムが描いてきた『イース』シリーズ

さまざまな分野で、幅広い人気を持つ『イース』シリーズ。その名作アクションRPGも、基本はすべて日本ファルコムが制作したパソコン版にある。最初はPC-8801で、後にPC-9801や多くの機種で発売された『イース』は、主人公アドルの冒険談をひもとくという形でシナリオ構成されている、ストーリー性豊かな作品であった。後に2本の続編が登場し、そしてPCエンジンなどの家庭用ゲーム機に移植されるようになった。いまではゲーム業界を代表するシリーズの1つになっている。ここでは、その『イース』の基本にある、パソコン版3作を紹介する。

アドルの初めての冒険
イース
Ancient Ys vanished

シリーズの第1弾として登場した作品。16歳の少年アドルが6冊のイースの書を求め冒険を繰り広げていく物語。サブタイトルは〝失われた古代イース〟という意味を持つものであった。

イースの謎がここに解決
イースII
ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

『I』続編にあたるこの作品。サブタイトルにも〝最終章〟と付けられている。物語においても多くのナゾが解きあかされていき、見所は多い。またリリアが登場するのもこの作品だ。

新たなる冒険を求め
ワンダラーズ フロム イース
WANDERERS FROM YS

〝イースから横道へそれる〟まさにサブタイトルのとおり番外編的存在なのが、この『III』なのである。物語はドキの故郷であるフィルガナ地方が舞台となる、シリーズの異色作だ。

ストーリーは続編か外伝か

ストーリーなどに関して『イースIV』は、『I・II』の舞台となったエステリアやイースの謎が関係してくるようである。実際に『II』のヒロインであるリリアが再び登場してくることは、PCエンジンやスーパーファミコンでは公表されている。では『イースIV』は、『イース』シリーズのなかで、どのような位置づけになるのだろうか？　『I』や『II』のエステリアやイースに関したストーリーの続編となるのか？ それとも、舞台となるセルセタの樹海で展開する『III』のような外伝になるのだろうか？　この点に関して日本ファルコムは、「ストーリーは『II』と『III』の間です。『I』『II』に多少関わってきますが、別の話です。また、シリーズの外伝的存在でもありません」と言っている。つまり、『イースIV』は『イース』の流れを大切にした、新たな作品なのである。

イースIIファルコムイメージより

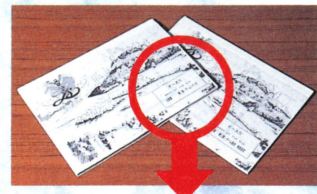
『イースIV』にもリリアが登場することから考えると続編の印象が…

イースIIIパソコン版イラストより

しかし、『III』のようにドキも登場することだし、番外編的作品である感じも拭えない…

真のタイトルはMASK OF THE SUN

3つのハードで制作されている『イースIV』のうち、PCエンジン版を除く2機種には、太陽の仮面という意味の"MASK OF THE SUN"をタイトルに使用している。しかし、PCエンジン版ではイースの黎明(れいめい)、イースの夜明けという意味の"The Dawn Of Ys"というサブタイトルが付いている。つまり、まったく意味の合致しない2タイトルが、存在するのだ。そこで、日本ファルコムが当初予定していたサブタイトルが何であったのか尋ねてみた。そしてその答え、真の『イースIV』のタイトルは"MASK OF THE SUN"であったのである。

昨年1月のPCエンジン版『イースIV』発表会にあった2冊の脚本…

そこには"MASK～"の文字がくっきりと書かれていた。つまり…

太陽の仮面に隠された意味

日本ファルコムがイメージしたサブタイトル"MASK OF THE SUN"。この言葉にどんな意味が隠されているのだろう。日本ファルコムはこの言葉の意味に関して、「内容に関係するためにノーコメント」と言っている。どうやら『イースIV』の物語を語る際に絶対不可欠であり、また重要な意味を秘めているキーワード的な存在なっているようである。

シリーズのなかでマスクといえば"マスクオブアイズ"ぐらいだが…

PCエンジン イースI・II

㊙PCエンジン連載マンガ
『太陽の仮面』はサイドシナリオ

3つのハードで制作が進められているゲーム以外にも、『イースIV』関連には注目したいものがある。それが、本誌と同じPCエンジン専門誌である㊙PCエンジンに連載されている、『イースIV』の世界を描いたコミック"太陽の仮面"なのだ。奥田ひとし先生により連載が開始されてから半年、今月で第7話をむかえるが、読者の反響は非常に大きく、㊙PCエンジンイチ押しという作品なのである。ではこの"太陽の仮面"と名付けられたコミックは、どのようなものなのだろうか？　そのことに関し、㊙PCエンジン編集長の小泉俊昭氏は、次のように答えてくれた。

「ファルコムとの打ち合わせのなかで出てきたものを題材にイースの世界観を利用し、ある程度の創作を加えて、展開しているのが小誌のコミックです。あくまでもこのコミックを読んだからといってゲームの面白さは失われないし、逆に言えばイースの世界観をかき立ててくれる、そんな『イース』のサブシナリオです」

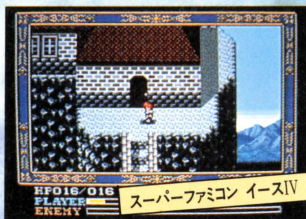
㊙PCエンジンのコミックは、ファルコムとの関係から言えば、ゲームを制作しているメーカーと同じ立場にいるようだ。つまり、ファルコムと直接的に交渉を行える立場であり、間に開発メーカーなどを通さず、独自の物語を展開できるのである。

いよいよ物語は佳境へ、今後の展開に注目!!

3メーカーに問う、『イースIV』はそれぞれ何が違うのか？

日本ファルコムの原作は、ストーリーの核になるものである。しかしその原作には、制作担当メーカーが手を加えられる余地がかなりあるようだ。また、サブタイトルに関してはPCエンジン版に明確な変更が加えられている。そのことから考えると、各社タイトルを変更するほどの内容の違いが生じているのかもしれない。そこで、『イースIV』の実態について、制作担当メーカーに尋ねてみた。

多くの人々に楽しんでもらえるゲーム性
スーパーファミコン BY トンキンハウス

現在スーパーファミコン版の制作は佳境に差しかかり、バランス調整などを行う一番緊迫している時期にある。そんな非常に多忙のなか、質問に答えてくれた。いま最もメジャーなハードでの制作でもあり、期待される面が大きい。そんな状況下で、他機種とどんな違いを見せてくれるのだろうか？

スーパーファミコン版は、もっとも発売が早いと考えられている

ハードの機能を生かしたゲームバランス

一番早く発売されると目されているスーパーファミコン版。そこで、まずゲームの特徴や、他機種との違いについて尋ねてみた。

「いろいろな仕掛けや、演出などに力を入れていますが、まず、スーパーファミコンのハードの機能をフルに活かした操作性の良さと、幅広いユーザーに楽しんでもらえるゲームバランスをアピールしたいと思っています」と、トンキンハウス側は語ってくれた。

一昨年、トンキンハウスは『イースIII』を移植した経歴がある。その時のノウハウを活かし、ハードの機能を最大限に引き出すデザインも期待できるはずである。

スーパーファミコンの機能を活かしたアクション性が高い作品に？

商店内部の様相もフルチェンジ

現在公表されているスーパーファミコン版のゲームデザインのなかで、『イース』シリーズのデザインから大きく変更されているものがある。その1つが商店や村長の家などの建物の内部なのだ。その変更には、誰もが溶け込める作品を作るというトンキンハウスの追求が感じられる。

1枚絵だった家内部の絵も、フィールドの延長的な構図に

イースIVの世界を象徴するサブタイトル

PCエンジン版はすでにサブタイトルを変更している。トンキンハウスでは、そのことに関してどのように考えているのだろうか？

トンキンハウス側ではそのことに関して、「"MASK OF THE SUN"が、スーパーファミコン版『イースIV』の世界を最も的確に象徴できるサブタイトルであると判断しています」と答えている。また「決定にあたってはさまざまな検討の結果、最も適切であると判断しました」と、その経緯を語っている。つまりスーパーファミコン版は"太陽の仮面"を強くアピールする物語のようだ。

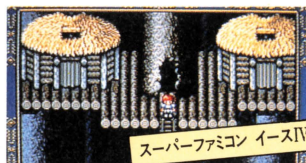
スーパーファミコンでは、"太陽の仮面"がキーワードになりそうだ

あくまでもオリジナル作品として制作

また、今回の制作にあたってトンキンハウス側は、「スーパーファミコン版は、まず原作が存在し、それをもとにして当社の独自の解釈、工夫をしながら制作していきます」と語り、今回の作品が前作の『イースIII』のときのように、どう原作に近づけるかではなく、どうアレンジするかというオリジナル作品であることを強調している。

機種によって、ここまで違いが生じる

『イースIV』の機種によっての主な違いは、ハードの性能によるものだけでなく、その解釈やデザインによるものになりそうだ。たとえば、グラフィックで描いた町の設定の違いや、キャラクタの行動、魔法関係など、細部にわたってはまったく違うものとして制作されている。

ＰＣエンジンではこのような、巨大な木の中腹にある大樹の村も…

スーパーファミコンとでは、グラフィックに関してもこれだけ違う

テーマは幅広いユーザーの期待にこたえる

諸事情からしても、スーパーファミコン版の期待感は高い。トンキンハウスはそれにこたえるべく、『イースIV』の制作にあたってのテーマを次のように語ってくれた。

「永遠の名作『イース』シリーズの最新作をスーパーファミコンで開発・発売するからには、幅広い多数のユーザーの皆さまのご期待にこたえる内容に仕上げるということが、最大のテーマです」

唯一ROMカセットで発売されるスーパーファミコン版は、さまざまなマイナス面も多い。しかし、日本ファルコムの"スーパーファミコン版『イースIV』の基本設計図"を独自性がアピールできるものに変えながら、ハードのプラス面をいかし、誰にでも楽しめる『イースIV』を制作しているようだ。

原作に最も近い『イースⅣ』

メガドライブ BY セガ・ファルコム

今回のメガドライブ版を制作するのは、セガと日本ファルコムが共同出資し、設立したセガ・ファルコムだ。その関係からしてみれば、3社のなかでもっとも『イース』の主流、『イースⅣ』の原作に近いメーカーということになる。しかし、その開発動向は一切不明で、昨年の発表から新たな情報は出ていない。そこで、セガ版『イースⅣ』の動向を知るために、セガ・ファルコム取締役マーケティング本部長、矢野一隆氏を尋ねた。

東京・代々木にあるセガ・ファルコム

日本ファルコムに密接な関係

メガドライブ版の特徴といったとき、まずあげられるのが日本ファルコムとの関係が非常に近いということだ。それは出資に関してだけでなく、社長を日本ファルコムの加藤正幸氏が兼任していることにも見られる。その利点に関して矢野氏は、「みんな（原作は）ペーパーでもらって、それ以上は何も出ないんです。でも、我々は社長が同じ人であり、日本ファルコムとの関係は非常に近いので細部にわたって真相がわかる。つまり、一番原作に近いというか、原作のスピリッツを活かすことができるわけです」と、語っている。

日本ファルコム社長、加藤正幸氏。『イース』シリーズや、『ドラゴンスレーヤー』シリーズの産みの親だ

世界を見据えたシステム設計

全般を通してメガドライブ版は、日本ファルコムの目指しているものが形となって再現されそうだが、システムに関してはどうなのだろうか？ 矢野氏は「誰にでもプレーできる、爽快、かつ快適なものを目指しています」と語った。また、メガドライブが活躍している場は国内だけではなく全世界にわたっており、その視野には当然世界を捉えている、という話も聞くことができた。世界を舞台にしているソフトを制作している、セガファルコムならではの話であった。

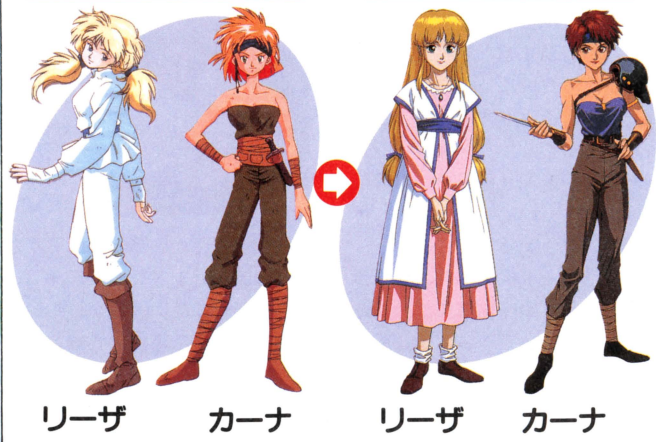
メガドライブは世界的に、巨大な市場を持っているハードである

PCエンジン版『イースⅠ・Ⅱ』は、海外でも人気を博していた

サブタイトルはマスク オブ ザ サンのままで

メガドライブ版のサブタイトルは、どうして"マスク オブ ザ サン"に決まったのであろうか？ 矢野氏はそのことについて、「それは最初から"マスク オブ ザ サン"というのが加藤社長の提案ですから…」と答えている。そして、今後のタイトル変更について、「サブタイトルというのは、そのゲームの中で主要な"ファクター"になっていますから、いまのところ変える予定はありません。ただ、発売までまだまだ時間がかかりますので、企画が進んで行くなかでいろんな変更があるかも知れません」と付け加えた。

開発の状況により、キャラクタも変更

PCエンジン版はビジュアルシーンの作成のためや、イメージ的な問題などにより、キャラクタデザインが変更された。特に『イースⅣ』のヒロインであるカーナとリーザのキャラクタなどは、大幅にイメージチェンジしている。メガドライブ版も今後の制作進行の過程により、日本ファルコムのキャラクタ設定をそのまま利用するか、またセガ・ファルコムとして新たに書き起こすかを決定するということであった。

後発の不安、一片もなし!!

現状では一番後発となる、メガドライブ版。しかし、矢野氏は最後に発売することを拒むどころか、逆に歓迎するという。「発売すれば、手の内を見せるわけですからね。僕らは他のものを見てじっくり作ればいい訳ですよ」。しかし、後発になるリスクはないのだろうか？ その点については、「他社も総力を入れてやっていますから、良い作品が出てくると思っているんですよ。ですから、それを越すには僕らも相当気を入れなくてはダメだな、と思っていますし、もし越せなかったらNGにしてしまうぐらいのつもりで考えていますからね。最後にやるリスクというのはそれですよ」。

セガ・ファルコムの矢野氏は、長時間にわたり『イースⅣ』関連のさまざまなインタビューに答えてくれた

メガドライブ版は現在の環境を活かし、日本ファルコムが持っている『イースⅣ』のイメージを忠実に再現して登場するかも知れない。

蓄積されたノウハウを最大限に生かす

PCエンジン BY ハドソン

サブタイトルを変更したPCエンジン版『イースIV』。その制作に関しての動きには、他機種と一線を画したものが感じられる。では、制作者であるハドソンは、実際にどんなコンセプトを持って開発を進めているのであろうか？　開発チームの責任者であるディレクターの長山豊氏に、『イースIV』の真相について取材を行った。

↑札幌にあるハドソン開発室におじゃまして、「IV」の真相をキャッチ!!

インタビュー1　ファルコムの世界観を生かすのが大前提

編集部　まず、日本ファルコムの原作との関係を教えて下さい。
長山　難しいですね(笑う)。もし、ひと言で表現するとすれば、原作との関係はファルコムさんの世界観をいかすことを大前提に、いろんな部分でわたしたちがオリジナルアレンジを加える、というふうにしか言えないですね。
編集部　どういうことですか？
長山　『イースIV』には、前作まででとは違って原作になるゲームが存在してないんですよ。そこでゲームにするにあたっては、我々で決めなければならない部分が出てきた、というわけなんです。例えば、システムは全体として『II』を継承することになったんですが、今になって『I・II』を遊んでみると、あ〜したい、こ〜したいというところが、結構出てきたんですよ。そういうのが我々のやりたいこととして、いろんな意味で原作にアレンジを加えさせて頂いた、とういうことなんです。

↑非常にお忙しいなか、ディレクターの長山豊氏は長時間のイタビューに応じてくれた

インタビュー2　独自の解釈により違いが生まれる

編集部　ストーリーに関しても、アレンジを加えているのですか？
長山　PCエンジン版を遊んでから、他機種を遊んでも結構印象が違う…。もしかすると、二度おいしいかもしれませんね（笑う)。
編集部　ストーリーの重要な部分などで、違いがあるのですか？
長山　それはその…、全体を通してファルコムの原作をゲームにしたとしても、さまざまな解釈があるので、かなり違いがあるものが出来ちゃうのではないですかね？　実際に、各メーカーが原作に対して独自の解釈を持っている以上、結果が同じでもそこまでの経緯が違うイベントが生まれてくる可能性は、十分にあると思いますよ。

↑PCエンジン版は細部の展開だけでなく、ストーリーの中心的なことでさえ、手を加えているようである

インタビュー3　PCエンジン版には違いがある!?

編集部　解釈の仕方に他機種との違いを求めたり、原作を変更するなどの意図があったのですか？
長山　各社が競い合って、それぞれのハードの特性を活かした、最高の『イースIV』を制作しているわけですから、変更する意思の有無に関わらず、当然というか、自然に違いは生じてくるでしょう。
編集部　つまり、PCエンジン版には、大きな違いがあるということですね？
長山　と言うか…、答えが同じものになるかもしれませんが、3機種でプレイしたとしても、PCエンジン版をクリアした後の印象はかなり違っているかもしれない、ということですよ(笑う)。

PCエンジン版 イラスト

↑キャラクタのイメージをハッキリと付けるため、PCエンジン版のデザインは結果的に変更された

北海道見聞録　わたしは見た

美しいビジュアルシーン!!

『イースIV』の開発は、すべて北海道・札幌にあるハドソンの開発室で行われている。そこで、編集部では往復2000キロの取材を敢行！　開発室におじゃましたのだ。長山氏をはじめ、開発の方々に貴重な話を伺ったのだが、なんと開発室の一画では、『イースIV』のビジュアルシーンが動いていたのだ!!　細かく描き込まれた、PCエンジンのものとは思えないほど美しい画像で、『イースI・II』のダイジェストを描いていた。我々は極秘に持ちかえってきた、その最新画像をここに紹介しよう。

↑巨大なイースが画面の上からおりてくるビジュアルのワンシーン

↑ビジュアルでは、あのダームとの激しい戦いも描かれているのである

↑まるでPCエンジンの映像とは思えない、アドルとダームとの戦いのシーン

↑フィーナとレアの女神の祈りのシーンも非常に美しいビジュアルで再現されてい

インタビュー4 Ⅰ・ⅡのあとにⅣがくることを強調

編集部 実際にPCエンジン版は他機種との違いを見せていますが、その象徴的なサブタイトルの変更の理由に関してお教え下さい。

長山 シナリオ的にファルコムさんのより、もうちょっと『イースⅠ・Ⅱ』とのつながりを強めたいな、という気持ちがあったのです。"決して外伝ではない"ということを強調するための意味で…。あとは『イース』シリーズのタイトルには、必ず"Ys"の2文字が入っているでしょ、あれを受け継ぎたかったんですよ。

編集部 つまりシリーズの流れ、特に『イースⅠ・Ⅱ』との関係を踏まえるためにですか?

長山 『イースⅠ・Ⅱ』という流れの中に『イースⅣ』があると言ったら変ですけど、『イースⅠ・Ⅱ』と『イースⅣ』を合わせて、1つのエピソードが完結するということを強調したかったのは事実です。

⬆PCエンジン版の『イースⅣ』では『イースⅠ・Ⅱ』で解明されなかった多くの謎を、解明していくのだと、長山氏は語ってくれた

編集部 ということは、2つあるサブタイトルで『イースⅣ』を2種類にわけられるのですね?

長山 図的に飛びだしているわけではないです。アレンジを含めてやっているうちに、サブタイトルも変えて差別化したほうがいいのではないか、という意見が出たということなんです。そして、そのタイトルは別のものではなく"太陽の仮面"をも含んでいるという形、そんな考え方をしています。

インタビュー5 プレイして明白な違いは必ずある

編集部 P.Cエンジン版をプレイして、システム的に他機種との違いはあるのでしょうか?

長山 CD-ROMという媒体と、『イース(Ⅰ)』『Ⅱ』『Ⅲ』とシリーズの移植をやってきたという経験を踏まえて、このストーリーを描くにはこの方法が一番適しているということをやっています。ですから、プレイヤーにPCエンジン版の明白な違いというか、特徴はわかってもらえるのではないでしょうか?

編集部 今までの経験をいかし、制作しているということですね?

長山 経験というか、いままでやりたかったことをやっているんですよ。例えば、伝書鳩とか、ポーションの調合システムとか…。

編集部 では、他機種との最大の違いはなんなのでしょうか?

長山 今回の開発に携わっているメンバーは、「英雄伝説(Ⅰ)」や『Ⅱ』、また『天外魔境Ⅱ』の最後なども手伝っている、いわばCD-ROMのスペシャリストなんです。ですから、そんなメンバーが開発しているPCエンジン版の『イースⅣ』は、ハドソンならではのノウハウを活用し、CD-ROMの特性を最大限に活かしたソフトであるということですね。

⬆CD-ROMのソフトとは、どういうものであるのか知らしめた…

⬆CD-ROMのさまざまな可能性を最大限に取り入れようとした

インタビュー6 円熟期に最大限の可能性を見せる

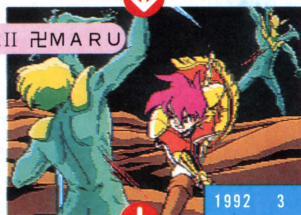
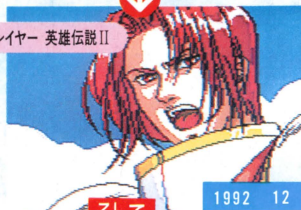
編集部 PCエンジン版における『イース』という作品は、そのハードの可能性を見せてくれたと思うのですが、今回はどのような位置づけになる作品なんですか?

長山 『イースⅠ・Ⅱ』は、当時CD-ROMの円熟期の中にいて、未消化だったノウハウを集大成されたものだったと思います。今回の『イースⅣ』も、いままでに作ってきたいろいろなゲームのノウハウを活かせる環境にあるんですよ。つまり、2メガのシステムカードの第1弾が『英雄伝説』ですよね、それから『天外魔境Ⅱ』という化け物ソフトが出て…。その制作のなかで、2メガになったらどうしようなどと考えていて、溜まってきたノウハウがあるわけです。そして、2メガの円熟期を向かえ、満を持して登場する『イースⅣ』は、CD-ROMがこれから対応していく最大限の可能性を見せられる作品だと思っています。

編集部 では、新媒体が円熟期を向かえたとき、新たな『イース』が登場するというわけですね?

長山 いやぁ、まずは旧システムで『イース』の存在が大きいように、2メガで最高と言われる作品を完成させることを目指していますよ。

⬆2メガ第一弾のソフトであった

⬆PCエンジンの代表作である

⬆2メガが完全に定着した後の作品

⬆そして、さまざまなノウハウを集約して、2メガの可能性を最大まで引き出せるのか『イースⅣ』

3社3様の解釈による3つの『イースⅣ』

3機種で、3社同時制作である『イースⅣ』は、ストーリーの核という意味の部分では、すべて同じ作品であった。しかし3つの作品は、それぞれ制作するにあたってかなりのオリジナル部分、原作にプラスする部分が必要なのである。生まれは同じであっても、育つ環境により兄弟というのはまったく違う人格が形成されるという。3社存在する育ての親次第で、子供たちは名作にもなるし、愚作ともなるのである。しかも、見本となるゲーム作品は存在していない。その点からみれば、世に出る『イースⅣ』はそれぞれまったく違う作品になるかもしれないのだ。

その状況下でPCエンジン版は、サブタイトルが変更されるという、他機種とは違う歩み方をはじめた。そのことにより『イースⅣ』の関係が複雑になったことは事実である。しかし、そこにはハドソンが持っている、良い作品を作り上げるという絶対的な自信が感じられるのだ。しかも『イース』は、PCエンジンで新たな一面を見せた作品であり、『イース』シリーズとしてPCエンジン版の持つイメージは非常に強烈なのである。だからこそ、あえてサブタイトルを変更してまでも、シリーズの続編であることをアピールし、PCエンジン版は『Ⅳ』の世界を包み込み、さらに大きく展開することを印象づけているのではないだろうか。

総力特集

世界初の家庭用ＬＤ-ＲＯＭマシン

レーザーアクティブ

LaserActive™

ハード＆ソフト最新情報

7月5日にパイオニア本社でレーザーアクティブ発売に関する発表会が開かれた。ハードの発売日や価格はもちろん、同時発売されるソフトなどが発表された。

PCエンジン・メガドライブも楽しめる レーザーアクティブ LD-ROMシステム

レーザーアクティブは、簡単に言えば、PCエンジンやメガドライブでレーザーディスク（以下LD）の優れた画像や音声を活用するシステム。LD映像をよりインタラクティブ（対話型）に楽しむことが可能だ。ゲームにとどまらず、プレイヤーが参加して楽しむインタラクティブムービーなど、さまざまな可能性を秘めている。

本体に「LD-ROM²」パックか、「MEGA-LD」パックを装着することにより、さまざまなソフトを楽しむことができる。

レーザーアクティブを特徴づける4つの機能

レーザーアクティブの最大の特徴は、デジタルデータ（プログラム領域）とは別にアナログデータ（LDに収録されている映像や音声）を収録できる点。つまり、CD-ROMのように音声や映像に費やす領域を気にすることなく、CD-ROMと同じ容量を、プログラムに活用できる。この点を踏まえ、それぞれの機能を見てみよう。

画面・音声を合成

LDのアナログ映像とゲーム画面をただ重ね合わせるだけでなく、段階的に透明度を持って合成することができる。これによりさまざまな映像表現が可能となる。例えば、実写映像の上に、ゲームキャラクタを徐々に浮かび上がらせたりすることができるのだ。

また、LD音声とゲーム音声を合成することも可能。音声を合成する際には、音量バランスを自由に変えることができる。

背景アナログ映像

ウインドウデジタル映像

⬆『I WILL』の画面より。実写のアナログ映像の上に、デジタル画面を重ね合わせている典型的な例

画像メモリー

レーザーアクティブはCD-ROMと同容量のデジタルデータに加え、60分の動画と音声を収録可能。LD映像には、CAVと長時間収録が可能なCLVの2つのタイプがある。このCLVでのスローや静止などの特殊再生時に、美しい映像を保つのが画像メモリーだ。もちろんゲームにも応用可。

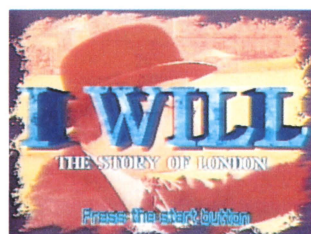
⬆同じく『I WILL』より。画面上をクリックすると画面が静止する。だが、画質はまったく落ちていない

フィールド別映像再生

レーザーアクティブでは、1本のトラックに2種類のアナログ映像を収録できる。再生時には、どちらの映像を再生するかを任意に選択可能。しかもアクセス時間なしで映像を切り替えられるのだ。例えば、シューティングゲームで敵を破壊した瞬間に派手な爆発映像を流したりすることができる。

⬆シューティングゲームの『ピラミッド・パトロール』。爆発シーンでフィールド別映像再生機能を使用

音声は4チャンネル

レーザーアクティブはLD音声を最大4チャンネル使用可能。その内容は、FM音声とデジタル音声が2チャンネルずつ。また、LD音声とは別にコンピュータサウンドを使用することもできるのだ。これにより、2ヵ国語どころかマルチリンガルのソフトを制作することも可能になっている。

⬆『I WILL』をはじめとするアドベンチャーゲームでは、日本語と英語の2ヵ国語でプレイできる

8月20日に発売される5つのハード

レーザーアクティブの、LD-ROMソフトをプレイするには、専用LDプレイヤーと別売りのコントロールパックが必要だ。

「LD-ROM²」パックを本体に装着すれば、LD-ROM²専用ソフトとPCエンジン対応ソフト（スーパーグラフィックス専用ソフトを除く）が、プレイできる。同様に、「MEGA-LD」パックを装着すれば、MEGA-LD専用ソフトとメガドライブ用ソフトがプレイできる。これら2つのどちらかのコントロールパックを装着して、初めて本体がLD-ROMマシンに変身するのだ。

今回、8月20日に発売されるハードは上記を含み全部で5種類。

レーザーアクティブ主な仕様

		CLD-A100	パック装着時
トリックプレイ	静止	○	○
	マルチスピード	−	○
	コマ送り	−	○
リピート	2点間リピート	−	○
	メモリーリピート	−	○
	チャプターリピート	−	○
	ワンサイドリピート	−	○
	プログラムリピート	−	○
本体機能	ランダムプレイ	−	○
	オートプログラムEDIT	−	○
	コンピュータプログラムEDIT	−	○
	プログラム曲数	−	24曲
	デジタルメモリー	○	−
	ビジュアルカレンダー	○	○
	リモコン電源ON／OFF	○	−
	ラストメモリー	○	−
	ピクチャーストップキャンセル	○	○

レーザーアクティブ対応CLDプレイヤー　CLD-100A

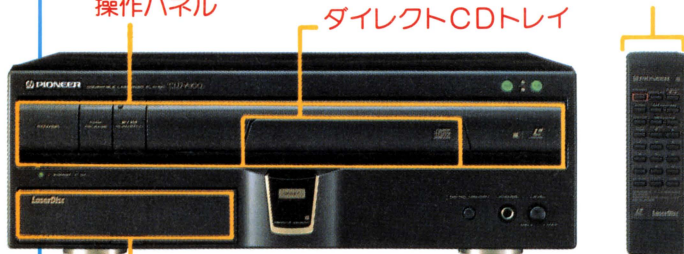
8月20日発売予定　8万9800円（税別）

コントロールパック装着スロットを持つレーザーアクティブ対応CLDプレイヤー。本体のみでも5種類のディスクを再生可能。操作は主にリモートコントロールで行うが、コントロールパック装着時はパッド操作によってコントロール画面で指示を送ることも可能だ。CDの出し入れはコンパクトなダイレクトCDトレイで行う。PCエンジンやメガドライブのLD-ROMソフトを楽しむ際に便利。

コントロールパック方式の利点は拡張性。現在はLD-ROM²とMEGA-LDの2フォーマットだけだが、新たにコントロールパックを開発すれば他の新たなゲーム機との互換が可能になる。だがパイオニアからの話によれば、現段階では新たにパックを開発する予定はないそうだ。

CLD取り出し口
操作パネル

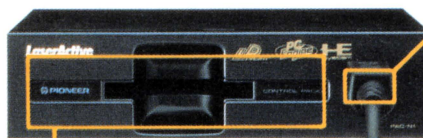
ダイレクトCDトレイ

リモートコントローラ

パックポート
ここにコントロールパックやカラオケパックを挿入する。他のCLDプレイヤーと一線を画す、レーザーアクティブの顔ともいうべき場所だ。何も装着していない場合には、普通のCLDプレイヤーとして機能する

単体では
30cmLD　20cmLD
12cmCD　8cmCD
CDVが再生可能

レーザーアクティブ「LD-ROM²」パック　PAC-N1

8月20日発売予定　3万9000円（税別）

NECホームエレクトロニクスとパイオニアが技術提携して開発したコントロールパック。専用CLDプレイヤーに装着することにより、LD-ROM²ソフトと、PCエンジンのHuカードとCD-ROM²、そしてスーパーCD-ROM²ソフトをプレイできる。

Huカード差し込み口
「PCエンジンアーケード・カード」にも対応。プレイ中カードはロックされる

パッド接続端子
PCエンジンマウスやメモリベース128などの周辺機器も使用可能。端子はDUOと同様に1つだけ。多人数プレイには、マルチタップが必要

レーザーアクティブ「MEGA-LD」パック　PAC-S1

8月20日発売予定　3万9000円（税別）

セガ・エンタープライゼスとパイオニアが技術提携して開発したコントロールパック。専用CLDプレイヤーに装着することにより、MEGA-LDソフトはもちろん、MEGA-CDや、メガドライブ用ROMカートリッジのソフトをプレイすることが可能だ。

カートリッジスロット
ROMカートリッジソフトはここに差し込んで使用。プレイ中はロックされる

コントロール端子
コントロール端子は2つ。増設なしでも2人までプレイできる。多人数プレイには、セガタップが必要となる

その他の同時発売される機器

「MEGA-LD」コントロールパックにはコントロール端子が2つついているため、増設用の専用コントロールパッドが発売される。既にメガドライブ用のコントロールパッドを持っている人には必要ない。

カラオケパックはLDカラオケを楽しむためのパック。コントロールパックとは異なり、LD-ROM機能を発揮させることはできない。デュエット用の2つのマイク端子やエコー機能などがつけられている。

カラオケパック PAC-K1

2万円（税別）

PAC-S1用コントロールパッド CPD-S1

2500円（税別）

年内に発売される LD-ROM²専用ソフトは5タイトル

レーザーアクティブ本体の発売に合わせて8月20日に発売されるLD-ROM²専用ソフトは2本。一方、MEGA-LD専用ソフトは3本を予定している。

第2弾タイトルの発売は10月で、LD-ROM²専用ソフトは現段階では3本が発表されている。第1弾タイトルと合わせて、年内に5本のソフトが発売される予定だ。

LD-ROM²ソフト発売スケジュール

第1弾（8月20日発売予定）	第2弾（10月発売予定）
悪魔の審判（プラネット）	ヴァジュラ（パイオニア）
クイズ・エコノザウルス（ハドソン）	マンハッタン・レクイエム（リバーヒルソフト）
	エンジェルメイト（プラネット）

悪魔の審判

メーカー名	プラネット	ジャンル	心理ゲーム
媒体	LD-ROM²専用	継続機能	――――――
発売予定日	8月20日	その他の機能	――――――
予定価格	9800円（税別）	開発状況	100%

ある状況を設定し、どのような対応をするかイメージさせることにより、その人の深層心理を探るという心理テスト。さりげない質問が、恋人との関係を暴き出したりする意外性が人気を呼んだ。

『悪魔の審判』は、そんな心理テストをタップリ集めたソフト。案内役・デーモン小暮が、プレイヤーの深層心理を鮮やかに、かつ毒気タップリに暴き出していく。

↑司会を務めるデーモン小暮閣下。プレイヤーの秘められた心理を悪魔のように暴き出していく

20のキーワードから深層心理を覗くテスト

好評を博したTV番組「それいけ／ココロジー」タイプの心理テスト。問題はすべて、専門家による監修のもとで作成されている。

まず、20種類のキーワードから、1つを選択。それぞれのキーワードにつき4～6問の質問に回答する。回答は、紙などに書き留めておく。そして、すべての質問に答え終わると、それぞれの質問がどんな潜在意識を暴き出してくれるのかを、解説してくれるのだ。

←炎が踊るタイトル画面

↑怪しげな記号に象徴されるこれらのキーワードは何を意味するのか？

20のキーワード

海	火山
ケーキ	スターライトツアー
バス	ホテル
ぬいぐるみ	バンザイ
階段	キャンプ
ブローチ	山登り
廊下	扇風機
ひまわり	潜水艦
お弁当	新聞勧誘
会議	病気

何を意味するかはプレイしてのお楽しみ！

“お弁当”を選ぶと…

20種類のキーワードは、それぞれ何らかの深層心理を暴く目的で分けられている。プレイヤーの人間関係を解き明かすものが多いようだ。そこでサンプルとして“お弁当”というキーワードを選んでプレイしてみた。

キーワード選択画面

選択できるキーワードは全部で20種類。質問はおよそ100問用意されている。どれから始めるか迷ってしまうほどのボリュームだ。どんな深層心理が分かるのか、全く見当がつかないね。

↑“お弁当”を選択する

4～6の設問に回答

“お弁当”を選択すると、まずキーワードに絡むシチュエーションが設定される。そしてお弁当を食べている状況をイメージ。次いで、イメージのなかのお弁当について質問が出される。内容は「どんなおかずがはいっているか？」「おかずとご飯の量の、バランスは？」「何が足りないと思う？」など。思うまま正直に答えよう。

↑お弁当に何が入ってるかって？やっぱり日本人は梅干しだよね

↑さり気ない質問だが、深い意味が隠されていると思うとチト怖い

デーモン閣下が解説

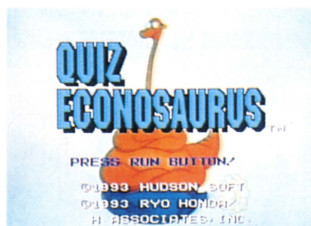
すべての質問に答えおわると、いよいよデーモン閣下による解説が始まる。例えば1問目の「お弁当にはどんなおかずが入っているか？」という質問。これはお弁当が自分の恋人を象徴しているそうだ。豪華なオカズを思った人は幸せ者。貧相なオカズを思った人は…御愁傷様でした。

↑閣下の診断によれば、お弁当は付き合っている相手を象徴しているらしい

クイズ・エコノザウルス

メーカー名	ハドソン	ジャンル	クイズ
媒体	LD-ROM²専用	継続機能	バックアップメモリ
発売予定日	8月20日	その他の機能	マルチタップ対応（最大4人）
予定価格	9800円（税別）	開発状況	100%

本田亮原作の、環境問題をテーマとしたイラスト集「エコノザウルスが行く／」をモチーフにしたクイズゲームだ。オープニングビジュアルでは、エコノザウルスのアニメが見られる。これはLD-ROM²でしか見られないもの。

問題はすべて4択で出題され、最大4人での同時プレイが可能だ。

タイトル画面。バックの恐竜のようなキャラクタがエコノザウルスだ

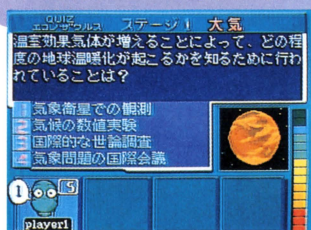
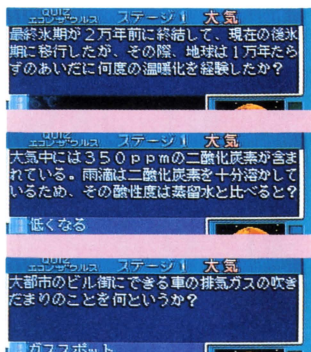
オープニングでは、エコノザウルスたちが地球を食いつくす様子がアニメで紹介される

環境問題をテーマにしたクイズ大会

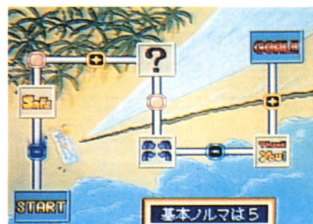
全7ステージは、「大気」「国土」などステージごとにテーマが決まっている。テーマに沿ったクイズに答えて、定められたノルマをクリアしていく。難易度の高い問題が多いため、何問間違えてもゲームオーバーにはならない。じっくりとクイズに挑戦できるぞ。

ステージ1のテーマは大気。大気汚染や温暖化現象についての問題だ

ステージ1のビジュアル。湾岸戦争の煙で、雲の上の神様が真っ黒に

難易度はかなり高め!!

画面右の虹色のゲージが制限時間。エコノザウルスの顔の右上にある数字が残りノルマ数を表している。現在の残りノルマ数は5問だ

ステージ1の問題。難易度の高さには驚かされる。4択でもキビシイ

スゴロク形式で進行

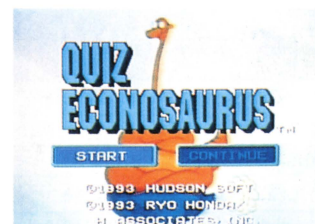
スゴロクタイプのマップでは、クイズのノルマをクリアするたびに、サイコロの代わりにカードを引く。引いたカードに記されている数字分だけ、マップを進むことができるのだ。止まったマスによっては、ノルマが増減したりするイベントがあり、特に多人数プレイ時には、結果を大きく左右する。

ノルマをクリアするとマップ画面に。ゴール目指してひたすら頑張れ

サイコロのかわりに、カードを引いて進むマスの数を決定する

正解率を競い合う

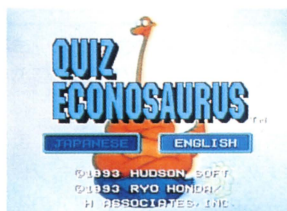
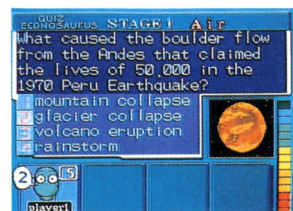
スゴロクマップのゴールに着けばステージクリアだ。多人数プレイ時は、一番早くゴールしたプレイヤーがそのステージの勝者となる。ステージクリア後の結果表示では、各プレイヤーの得点やクイズの正解率などが発表される。

多人数プレイ時の最終的な順位は総合得点で決定される

ステージをクリアすると、かわいいエコノザウルスが結果を発表する

進んだステージ数をセーブすることも可能。バックアップメモリ対応

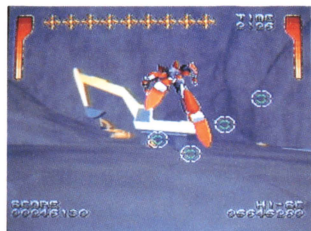
結果発表後、次なるステージへ。全ステージをクリアできれば環境問題のエキスパート!?

英語モードに挑戦

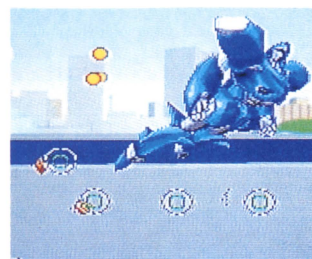
英語が得意な人は、英語モードにトライしてみるのもいい。ただでさえ難しい問題が、問題文から選択肢まですべて英語で表示される。この想像を絶する難しさは、生半可な知識じゃ通用しないぞ!!

ゲーム開始時に日本語・英語のどちらでプレイするかを決定する

ウッ（しばし無言）。ただでさえ難しい問題が多いのに…地獄だ

ヴァジュラ

メーカー名	パイオニア	ジャンル	シューティング
媒体	LD-ROM²専用	継続機能	コンティニュー
発売予定日	10月	その他の機能	――――
予定価格	1万円前後	開発状況	60%（7月16日現在）

美しいCG画面を背景に繰り広げられる3Dタイプのシューティング。画面はコクピットに乗り込んだプレイヤーの視点になっている。進行方向を自分で操作することはできないものの、アナログ映像ならではのなめらかな方向転換や超低空飛行は迫力タップリ。

⬆これがゲーム画面。コクピットからの視点のため自機の姿は見えない

⬆画面右上に制限時間を表示。敵は素早く倒さなければならない

大阪湾上に造られた人工洋上都市"ジオポリス"と、その近郊が舞台。プレイヤーは密法の神通力によって造られた飛行扇（ひぎょうせん）「ヴァジュラ」に乗り込み、過去から蘇った傀儡鬼（くぐつき）という敵キャラと戦う。ステージは全部で5つあり、各ステージごとに出現する5体の傀儡鬼を制限時間内にすべて破壊しなければならない。

⬆これが敵キャラの傀儡鬼。どのような攻撃を見せるのだろうか？

⬆スピード感あふれる超低空飛行でのバトルから…

⬅一気に高度が上がる！ ただし進行方向をコントロールすることはできない

マンハッタン・レクイエム

メーカー名	リバーヒルソフト	ジャンル	アドベンチャー
媒体	LD-ROM²専用	継続機能	バックアップメモリ
発売予定日	10月	その他の機能	――――
予定価格	1万円前後	開発状況	90%（7月15日現在）

パソコンで人気の『J．B．ハロルドの事件簿』シリーズの第2作を移植した、ハードボイルドタッチの推理アドベンチャー。LD-ROM²化にともない、ニューヨークでロケを敢行し、美しい実写映像をオープニングなどに使用している。そのためLD片面には収まりきらず、両面を使用している。

主人公J．B．ハロルドはリバティタウンの刑事。彼は休暇を利用してマンハッタンを訪れる。目的は、彼がかつて解決した事件で重要な証言をしてくれた女性、サラ・シールズの死についての調査。そこで彼は、サラの保険金の受け取り人の名前が、被害者と同じサラ・シールズであることを知る…。

⬅ニューヨークの摩天楼を背景にしたタイトル画面

⬅基本となる画面構成はこんな感じ。「情報」コマンドを入力してみたところ

⬆⬆英語と日本語の2ヵ国語で楽しめる。モード切り替えはゲーム中も可能だ

エンジェルメイト

メーカー名	プラネット	ジャンル	アダルト
媒体	LD-ROM²専用	継続機能	――――
発売予定日	10月	その他の機能	――――
予定価格	1万円前後	開発状況	60%（7月16日現在）

深夜番組でおなじみの山本晋也監督が、監督・司会・進行を務めるアダルトゲーム。内容は、ポーカーでポイントをかせぎ、そのポイントを賭けてルーレットに挑戦するというもの。ルーレットの得点によって、3人のお色気タップリなAVギャルたちが脱いでいく。

ギャンブルと美女という取り合わせが、プレイヤーの感情を高ぶらせるに違いない。

気になるエッチ度は、あくまで控えめ。18歳未満の人でもプレイできる内容だ。ヌード部分の実写映像は35ミリフィルムから取り込んでいるため画質が非常にいい。

⬆成人指定にならない程度のエッチ度とはいえ…やっぱり刺激的ですな

⬆⬆写真は3点ともゲーム画面をイメージしたもの

※画面写真はすべて開発中のもの。また『エンジェルメイト』は画面のイメージ映像です

レーザーアクティブのソフト制作グループ マルチメディア・クリエーターズ・ネットワーク設立

今回の発表会では本体発売以外に、ソフト制作グループ「マルチメディア・クリエーターズ・ネットワーク」の設立が発表された。さまざまなジャンルで活躍中のクリエイターたちによるグループで、レーザーアクティブならではの新ジャンルの開拓を目指す。

『ＧＯＫＵ』では失われた７大文明がハイエンドＣＧで再現される

著名なマルチメディアクリエイターたちが集結

制作グループの参加メンバーのうち、今回の発表会に出席したのは、野中英紀氏と中野裕之氏の2人。2人はレーザーアクティブのマルチメディアとしての可能性について熱く語った。デジタルデータしか扱えないコンピュータでは不可能な、インタラクティブな映像文化をレーザーアクティブにおいて実現したい、とも語っていた。

野中英紀

ウィンダムヒルに参加していたアーティスト。他にもイベントのプロデュースなどで幅広く活躍中

中野裕之

「ビデオ・ドラッグ」で西ドイツ・ビデオ・アート最優秀賞を受賞した、世界的に名高い映像作家

その他の主要メンバー

伊藤博文	最先端CGやデジタルテクノロジーを駆使する制作・プロデューサー集団"MAGIC BOX"を主宰しているCGアーティスト
立花ハジメ	ミュージシャン。ビデオクリエイターやデザイナーとしても国内外から高い評価を受けており、マルチメディア・クリエイターとして活躍中
ジョン・ケイオ	映画「セックスと嘘とビデオテープ」のエグゼクティブプロデューサーを担当。本年までアウトロー・プロダクションズの社長であった
小野誠彦	ジャンルを越えて国内外のトップミュージシャンを手掛けているレコードプロデューサー、ミキシング・エンジニア&コンポーザー

同時発表された3本の企画

グループ設立の発表にともない、3つのレーザーアクティブ専用ソフトの企画が発表された。著名なクリエイターたちの手によるものだけに、どの企画もアナログ映像をフルに活用したアーティスティックな内容だ。同内容ものをコントロールパック別に制作する予定。

3D MUSEUM

空前の3Dブームを受けて、究極の擬似立体空間を実現しようというのがこの企画だ。

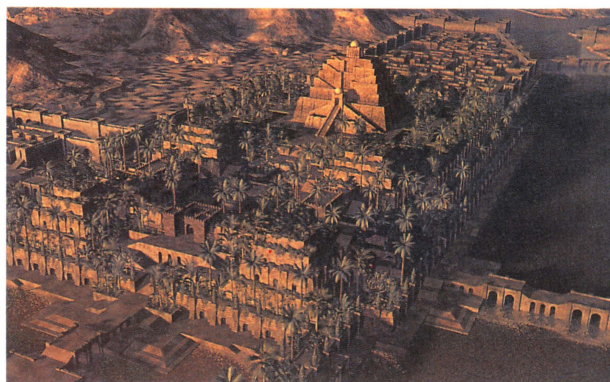
現在考えうるすべてのタイプの3Dビジュアルを収録し、ビジュアルにともなうBGMも3Dサウンドを使用。映像と音響の両面から擬似立体空間を作りだす。今年の12月中の発売を目指して開発している。ゲームとは異なる、レーザーアクティブならではの内容だ。

MELON BRAIN

人間とは異なる進化を遂げたイルカ。そのイルカと人間の異種間コミュニケーションを映像のなかで実現することが目的。「メロンブレイン」とはイルカだけが持つメロンに似た中脳のことである。

現在は、ジョン・C・リリー博士やボブ・タルボット氏など、イルカ研究の第一人者たちの協力のもとで開発準備が進められている。来年の2月1日に発売する予定。

GOKU

人類が、滅亡した世界の7大文明から遺産を受け継ぎ、理想の未来都市を手に入れる、という荒俣宏の原作に基づくソフト。主人公GOKUが、現代人の代表として7大文明の世界を冒険する。細かい内容は未定だが、現代文明への警鐘という教育的な面を持つソフトだ。CGによって再現される7大文明は見どころの1つ。来年の5月10日の発売を目指している。

再現された「バビロンの空中庭園」。レーザーアクティブ版もこのデータベースを使用

MEGA-LD第1弾タイトル

本体と同時発売されるMEGA-LD対応ソフトは3本。シューティングや映像図鑑など、ソフトの傾向がLD-ROM²対応ソフトとは少し異なるようだ。

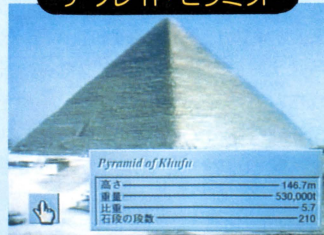
10月発売の第2弾タイトルには『ハイローラーバトル』『スペース・バーサーカー』という2つの3Dタイプのシューティングゲームが控えている。年内発表タイトルは、今のところ5本。

ピラミッドパトロール

タイトー発売の３Ｄシューティング。業務用『Ｄ³-ＢＯＳ』に大幅なリニューアルを加えた移植作

I WILL

パイオニアから発売される推理アドベンチャー。イギリスロケの実写映像を観光気分で楽しめる

ザ・グレイト・ピラミッド

ピラミッドや古代エジプト史に関するさまざまな情報を、映像と音声で紹介してくれる映像図鑑

コナミ

聖なるムチを振るい、命をかけて打倒ドラキュラを目指す!!

悪魔城ドラキュラX 血の輪廻(ロンド)

コナミを代表するシリーズの1つ『悪魔城ドラキュラ』。その最新作にあたるPCエンジン版はオリジナル要素も満載。今月はステージ紹介を含めて魅力の全ぼうに迫る!!

不気味さと美しさが共存! 独特なドラキュラの世界

ホラー調の雰囲気と、美しいグラフィックで独特の世界を表現しているこの『悪魔城ドラキュラX～』。ファミコン(ディスクシステム)で発売されたのをきっかけに、ゲームボーイやスーパーファミコンなどで展開してきたこのシリーズ。これはその最新作にあたるもので、いままでの集大成といえるほどの作品に仕上がっている。

美しく不気味な独特の世界観

背景の石像がひときわ目を引く

扉で区切られるステージ構成

このゲームは、ファミコン版のシステムを基本にして作られている。各ステージは複数のブロックで構成されていて、ブロックとブロックは扉によって区切られているんだ。また各ブロックは、無人化した街の中から燃え盛る炎が背景の庭へ、といった感じで雰囲気を変えていてゲームが単調にならないように配慮されている。

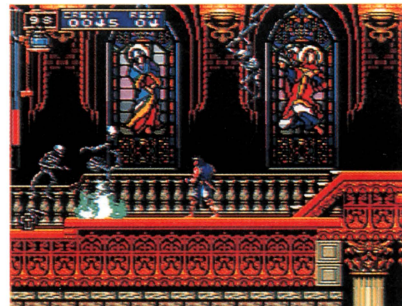
近くにくると扉が開き自動的に反対側に移動できるようになっている

洗練されたグラフィックは必見!!

この『悪魔城ドラキュラX～』のウリの1つに、クオリティの高いグラフィックがあげられるだろう。特に細かく描かれた礼拝堂のシーンや、満月の光で照らされている中庭のシーンなどは、このゲームを象徴した場面といえる。

満月が美しいシーン

質感タップリなグラフィックが印象的だ

この美しいグラフィックの中で激しい戦いが展開する

ストーリーを引き立てる演出の数々

さらに特筆したい点に、ストーリー展開をかなり意識した演出がある。例えば、下で紹介しているようなステージ間のつながり。これらの演出により、流れるように物語が進んでいく。ストーリー性がかなり重視されたつくりになっているといえるだろう。

馬車を走らせる主人公にジャマが

"遅かった"というのがよくわかる

前作までのシステムを基本にしてPCエンジン版オリジナル要素も

これまでいくつもの作品が発売されているこのシリーズ。機種は違っていても基本の攻撃方法や、武器アイテムの存在などシステム面は共通していた点が多かった。このPCエンジン版も例にもれずその流れをくむ方向でシステムが設計されているんだ。

基本攻撃は片手に持ったムチ

主人公であるリヒター・ベルモンドの基本攻撃は、いままでのシリーズ同様"ムチ"。これを使ってドラキュラを倒しにいく。これまでのものと違う点といえば、何段階かに分かれてパワーアップしていたムチが、今回は一切しないということ。また、攻撃できる方向はファミコン版と同じように、前方にしかできなくなっている。

PCエンジン版ではムチのパワーアップはしないようになっている

シリーズ初のアクション！ バック転

ムチがパワーアップしないかわりというわけではないが、オリジナル要素として後方に急回避できるバック転が採用されている。これは主に、敵の攻撃をかわすときやトラップなどから逃げるときに使える。また、バック転している最中でも攻撃が可能なので、攻撃しながら逃げるなんていう芸当もできたりするんだ。

これがPCエンジン版に初めて採用されたバック転の流れ

アイテムはいろんなところに隠されている

また初代ファミコン版からの流れとして、ろうそくや壁のなかにアイテムが隠されているというシステムも当然PCエンジン版は継承している。実にいろんなところにアイテムがあるので、これを探しながら進んでいくのも、このゲームの楽しみの1つになっている。

壁などを壊すとアイテムが…

アイテムを探しながら進むんだ

出現するアイテムは2種類

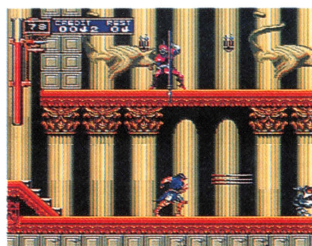
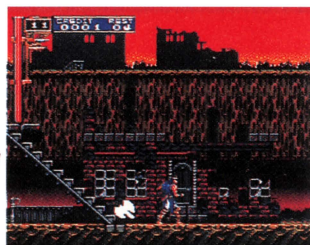
ゲーム中に出現するアイテムは大きく分けると通常アイテムと攻撃アイテムの2種類に分類されるんだ。ではそれらのアイテムにはどんなものがあるのか、また、どんな効果があるのか、紹介しよう。

通常アイテム

まずは通常アイテムと呼ばれるもの。これは主に取ったときに効果がでてくるものなんだ。体力を回復できる「肉」、攻撃アイテムを使用するときに必要になってくる「ハート」、そして、画面上のザコキャラを一掃できる「ロザリオ」などが用意されている。

これはザコを一掃できるロザリオ

攻撃アイテム

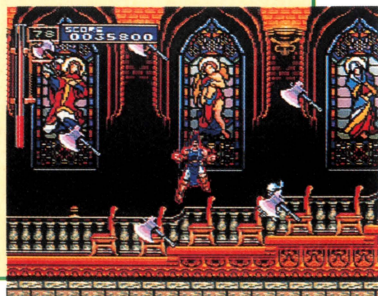
この攻撃アイテムは、通常アイテムである「ハート」の数だけ使えるもの。素早く敵に向かって飛んでいき、貫通性のある「短剣」、攻撃力はアイテム中最高だが使いづらさが難点の「オノ」など。また、前作までは2連射、3連射が可能になるアイテムがあったが、今回は「ハート」の数によって変化する。

短剣は1度に3本飛んでいき、貫通性があるが威力が弱い

もし間違ってアイテムを取っても取り直しができるようになっている

連射アイテムがないかわりに、ハートの数に応じて可能になるんだ

こんな攻撃も可能

また攻撃アイテムには今回新しく"アイテムクラッシュ"と呼ばれる必殺技のようなものが用意されている。各アイテムによっていろいろな効果があり、ボスとの戦いや敵に囲まれたときなどに有効だ。だけど使用すると1度に大量のハートを消費するので、多用しているとあっという間にハートがなくなるので注意が必要だ。また使用方法も、セレクトボタンを押すだけと簡単になっている。

聖水での必殺技はこんな感じ

画面いっぱいにオノを飛ばす

雰囲気をさらに盛り上げる！立ちはだかる敵キャラたち

リアルな動きや演出がかった出現の仕方などで、登場する敵たちもこのゲームのおもしろさの1つ。これらのものは、ホラー的な傾向が強いこのゲームならではといったものが多く、不気味な雰囲気をより強調させるのに効果的に使われているんだ。例えば、天井からロープ状のほねを使って奇襲をかけてくる敵キャラがいたり、タルを持ち上げ、投げつけてくる敵キャラがいたりと実にさまざま。この敵たちもこのゲームを語る上で、忘れられない存在になっている。

敵の出現の仕方もかなり凝っていて、気が抜けないものとなっている

中にはタルを持ち上げ、リヒターめがけて投げてくる敵キャラも

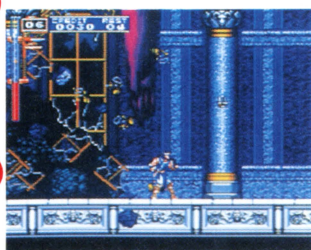
迫り来る敵たちの出現パターンも多様

ここでは代表的なものをあげてその演出ぶりを見てみよう。

燃え盛る炎に包まれた街の中で、建物の中から突然、敵が襲撃してきたり、城の中に足を踏み入れた途端、壁をこわし背後から襲いかかってくるものなど。そのパターンを連続カットで紹介するので、雰囲気を感じ取ってほしい。

先を急いで歩いていくと…

突然、窓をブチ破り敵が飛びだす

廊下を進んでいこうとすると…

豪快な音とともに廊下が壊れ、画面が上下左右に揺れ始める

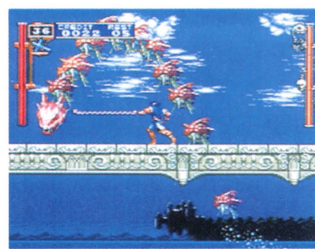
そして、ベヒーモスが後方から！

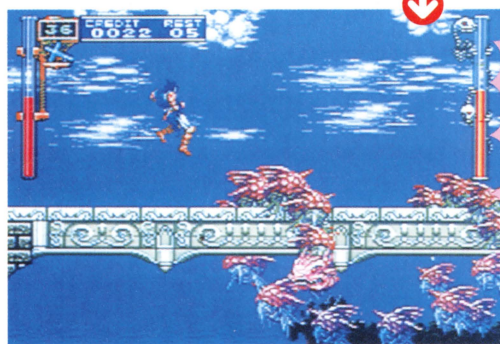
敵キャラの動きも実になめらか

またこのPCエンジン版では、敵の動きも実になめらか。持っている槍でリヒターのムチを防ぐキャラや、大きな拳を振り回して攻撃してくるキャラなど比較的小さいものから、巨大なものまで凝った動きを披露してくれる。さらに下で紹介している竜のような敵は、まるで本当の生物のような動きをしながら、リヒターに襲いかかってくるぞ。もうこれらに関しては、見ているだけでも十分とまで思えてくるほどだ。

槍を回してムチを防ぐ

主人公の数十倍もありそうな巨大なキャラの動きは実にリアルだ

敵が攻撃に反応して、その大きな腕をブンと振り回してくるんだ

静止したかと思うと口から水を吐く

水しぶきをあげて水中から敵が登場

こんな巨大なキャラまで!!

極めつけはこれ。クネクネと体を回して襲いかかる！

アイテムを盗む敵キャラも…

ゲーム中に登場してくる敵は、なにも攻撃してくるものばかりじゃない。クロスや短剣といった攻撃アイテムを盗んでいってしまう敵なんかもいるんだ。ダメージをくらうわけではないが、ステージが進むにつれて、アイテムが重要になってくる場面も多く存在するので注意が必要だ。

せっかくハートを集めても…

ドラキュラの力に支配された全9ステージの内の序盤を紹介

悪魔城、そこは城主であるドラキュラの魔力が支配する暗黒の世界。打倒ドラキュラという宿命を背負っているリヒターは、危険を承知でこの未知の世界に足を踏み入れていく…。

こんな雰囲気の中で展開していく各ステージには、炎上する街の中での戦いや、美しい礼拝堂の攻防などみどころがたっぷり。またステージ構成も、分岐点の採用により迷路状になっていて、変化に富んだものになっているんだ。

では、序盤にあたる4つのステージを、代表的な場面とともに紹介していこう。

STAGE 0　～プロローグ～

まずはこのステージ0。馬車を走らせ、先を急ぐリヒターにこのシリーズではおなじみともいえる「死神」が襲いかかる。といってもこれはイベントシーンのようなもので、少し攻撃を加えると立ち去ってしまう。このシーンでは馬のリアルな動きもさることながら、“しゃべる”死神のセリフにも注目したいところだ。

おなじみの死神もよりリアルになって登場する。カマ攻撃は健在だ

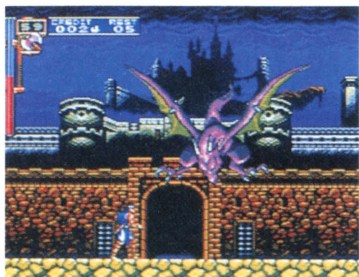
STAGE 1　～遅すぎた到着～

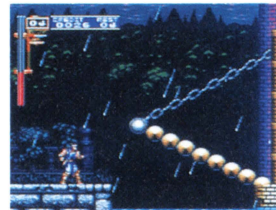
燃え盛る炎に包まれた街から始まるステージ1。この街の中での戦いを切り抜け公園を進んでいくと、不気味な感じがただよう悪魔城の入口にたどり着くことになる。街の感じやステージ構成が、『～ドラキュラ』らしさを感じさせるものになっている。戦いが始まる最初のステージということで、基本攻撃のムチの使いかたやアイテムの入手方法などを覚えるといった意味が強いステージになっている。

無人化した街にはびこる敵たち

ディスクシステム版『～Ⅱ』でもこんな感じの街だったよね。

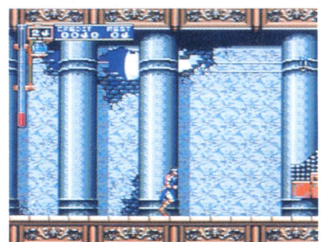
美しい建物を背景に戦いは進んでいく。それにしても実に細かい

悪魔城突入寸前での攻防戦

STAGE 2　～神よ力を与え給え～

時折り、激しく雨が降る森を抜けると、いよいよ悪魔城内へと進んで行く。悪魔城内部では敵の数も増え、本格的な戦いの始まりを感じさせるぞ。そして、長い廊下を進んでいくと、おなじみ下水道の場面へと続く。ここでは水中から攻撃を仕掛けてくる、半魚人との戦いがメイン。水の中に落とされないように注意しよう。

暗い森の中でも容赦なく敵の攻撃が…。アイテムを有効に使おう

悪魔城内部に突入だ

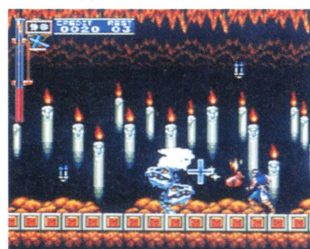
進むにつれ敵の数も…

下水道では半魚人の襲来を受ける

壁のスキ間から満月の光。キレイ

STAGE 3　～邪悪な祈りが闇を呼ぶ～

ステンドグラスが美しい礼拝堂、ななめ上にスクロールしていく階段、そして、何十本とロウソクが立ち並ぶシーンと展開するステージ3。この辺まで進むとさすがに簡単にはいかない。上から出現してくる敵や、炎を吐き行く手をジャマしてくる巨大なガイコツなどが続々登場。ムチだけではなくオノや、クロスといった攻撃アイテムをうまく使って進んでいこう。

礼拝堂のシーンは特に美しい

このステージでは斜めにスクロールもする

ムチだけではキツイ敵にはアイテムを使って攻撃しよう

この雰囲気が最大の魅力だ

コナミ

ルール無用、力こそすべての格闘王座決定戦の頂点を目指せ

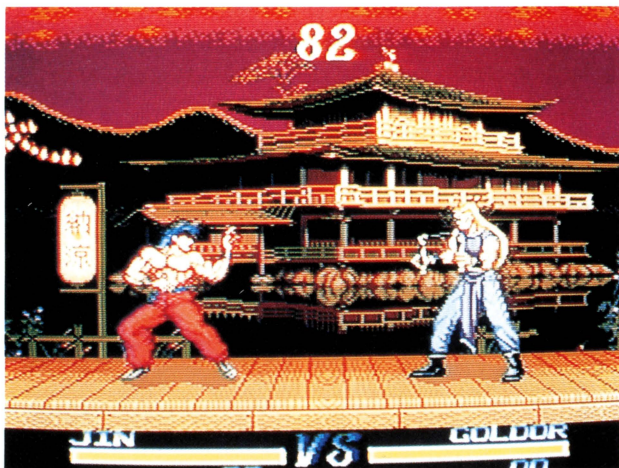
マーシャルチャンピオン

CD スーパーCD-ROM²専用
12月発売予定
価格未定
アクション
コンティニュー
マルチタップ対応(最大2人)
50%(7月15日現在)

6月にゲームセンターに登場したばかりのウワサの格闘アクションが、早くもPCエンジンに移植決定！ まさに出来たてホヤホヤの熱いグラフィックを、じっくり堪能してくれ。

アニメチックなキャラが暴れる対戦アクションが早くも移植!

これまでにない操作概念と、武器の奪い合いという新しい要素を取り入れた、対戦型の格闘アクションだ。10人の多彩な技を持ったキャラたちが、格闘技世界一を目指し熱き闘いを繰り広げる。PCエンジン版ではオリジナル要素として、オープニングやエンディングに歌を挿入する予定もあるとのこと。ちなみに、ゲーム中3つのボタンを使用するため、アベニューパッド6にも対応させる予定だ。

キャラが少し小さくなったが、派手な演出には期待だ!

アーケード版

アニメチックなデカキャラがよく動き、よくしゃべるんだ、これが

操作系は上・中・下段の概念を導入

従来の格闘アクションのボタン操作は、パンチやキック、攻撃の強弱などというように使い分けされていた。しかしこのゲームでは、相手への攻撃を上・中・下段に分ける概念を導入。それぞれに対応する3つのボタンを操作するのだ。また同じボタンでも、間合いによって攻撃方法が異なってくるぞ。

女性キャラのレイチェルで、下段攻撃のボタンを使ったところだ

相手の武器を奪ってしまえ!

プレイヤーが操ることのできるキャラ10人のうち、武器を使って戦うキャラは6人。素手で戦うキャラは一見不利だが、実は相手の武器をたたき落として、それを奪うことができるのだ。ただし、武器は本当の持ち主にしか使えない。あくまで相手の攻撃力をダウンさせることが目的なんだ。もちろん、逆に奪い返されることだってある。この奪い合いの駆け引きが、このゲームの最大の特徴でもあるのだ。

見事な蹴りが決まった瞬間

武器をたたき落とすのに成功したら、すかさず奪え

ルーツは『イーアルカンフー』だった!?

コナミの対戦格闘アクションと聞いて、1985年にゲームセンターに登場した『イーアルカンフー』を連想する人もいるはず。プレイヤー同士の対戦こそないものの、現在の対戦アクションの原点ともいうべき名作である。実は『マーシャルチャンピオン』は、この『イーアルカンフー』の続編として開発されたものなのだ。しかし、作っているうちにあまりにイメージがかけ離れてしまったため、オリジナル作品として練り直されたそうだ。だからグラフィックにはどこか『イーアルカンフー』の面影が感じられるものもあり、ちょっとノスタルジックな気分も味わえるぞ!?

プレイヤーの持ち技は16もある

華麗にして破壊力大の必殺技がさく裂する!!

特殊操作で繰り出す必殺技は、格闘アクションのだいご味。このゲームでも各キャラが2つずつ自分の必殺技を持っている。アーケード版では、掛け声とともに派手な演出がほどこされた必殺技。PCエンジン版では、どこまでその迫力が再現されるのだろうか。

コマンド系

特殊なコマンド操作をすることによって出る必殺技。操作に慣れるまで苦労するが、思いどおりに出せるようになれば、とても重宝すること間違いナシ。ぜひともマスターして、ガンガン使いまくりたい。

離れた相手に効果絶大。気の塊(かたまり)をぶちこんでやれぃ

ジン

飛んできたヤツをたたき落とすお約束必殺技!

格闘マニアの熱血漢で主人公的な存在でもある

ボビー

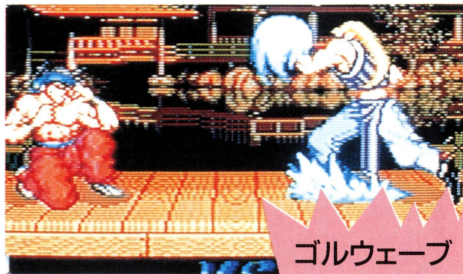
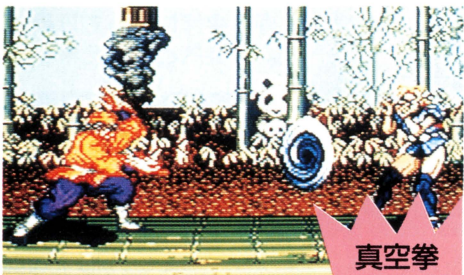
メリケンサックをはめた片目の傭兵あがり。幼いころ貧困生活が続いたため、お金に対して異常ともいえる執着心を持っている

飛び込んできた相手を血祭りに挙げてしまう必殺技

ため系

方向キーを一定方向に押し続け、ボタンと同時に逆方向へ入れることによって繰り出す。ためる時間の感覚をつかむことが必要。ここぞというときに出しにくい技ともいえる。

ゴルドー

合気道の達人で、百戦錬磨のスゴ腕。闘い以外では紳士的で礼儀正しい一面も持っている

腕を振り上げて大地から衝撃波を放つ。スピードが遅いが決まれば大きなダメージを与えることができる

この必殺技を受けた物はダメージを受けるだけでなく回転して必ず転んでしまう。あなどれない技だ

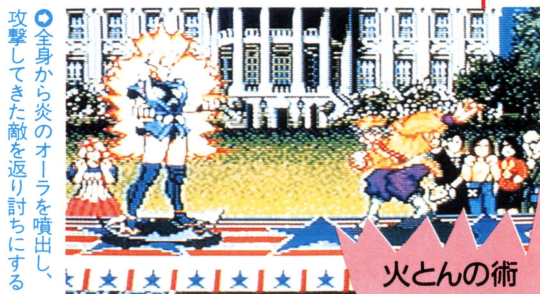
ホイ

酒が大好きな中国拳法の達人。その技のキレは尋常ではない。実は仙人とのウワサも…

連打系

がむしゃらにボタンを連打することによって繰り出される必殺技。連打するだけなので、出すのはそれほど難しいことではないだろう。連打系の技は3つしかないが、そのうち2つは攻撃よりも防御に重点が置かれている受け身の技。しかしプレイヤーの使い方しだいでは、それ以上の効果も期待できる。

レイチェル

アメリカで修行を積んだくの一。かなりの使い手だ

全身から炎のオーラを噴出し、攻撃してきた敵を返り討ちにする

INNER EYES!

コナミレーベル新譜情報

コナミのゲームBGMが音楽CDで楽しめるコナミレーベル。その最新作『MIDI POWER Ver.3.0』は、MIDI音源を駆使したアレンジが好評のシリーズ。X68000版『悪魔城ドラキュラ』と、業務用『グラディウスⅢ』を収録。

2800円(税込)で発売中。発売元はキングだよ

ピクノが装いも新たに登場

コナミから発売されているグラフィックコンピュータ「ピクノ」の廉価版「ピクノ2」が登場。高性能、カンタン操作はそのままに、1万5800円と手に入れやすい価格になったのがウレシイ。付属のタッチペンを使って、家庭のテレビに思いどおりの絵が描けるのだ。

たまには家族愛を深めるのもよかろう

1万5800円(税別)で発売中デス

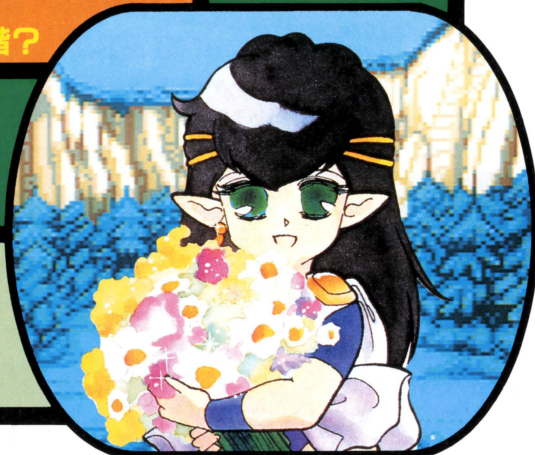
※キャラの顔のアップはアーケード版のものです

NECアベニュー

発売まで4ヵ月。約3年の開発期間からすれば秒読み段階？

モンスターメーカー 闇の竜騎士

CD スーパーCD-ROM²専用
11月26日発売予定
7800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
95%(7月13日現在)

先月号で締め切り直前の情報として約3ヵ月遅れの12月3日発売決定とお伝えした。ところが、今月に入って11月26日発売に変更された。1週間とはいえ早まる分にはウレシイ。

発売日は二転三転したが、ついに11月26日に決定！

『モンスターメーカー』といえばキャラが命。そこで、シナリオはキャラの魅力を考慮して書き上げられた。しかし、現状の2人の会話シーンではシナリオ通りにいかず、1ヵ月かけて3人に変更することになった。また、万が一の開発の遅れに備えて今回は1ヵ月の余裕を見ているという。その後、工場で生産に入るという予定。

ちなみに、1週間発売を早めたのは生産段階での問題で、年末の生産ライン調整が大変なことや、年末商戦を避けたかったようだ。

錆びてるフェンスに自転車たてかけて
あなたの背中越しに
波がはじけてゆくのが見える

当初は顔のウインドウが2つの予定だった。少し大きめのサイズ

現在3つ入るように顔のウインドウが少し小さめなものに変更された

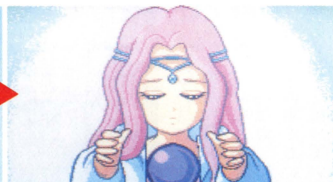
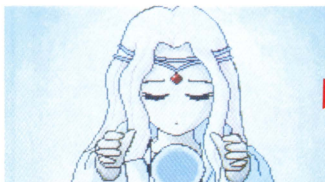
イベントのキャラの動きが問題だったこともあったが、今はこの通り…

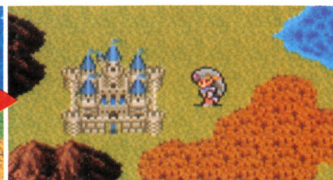
ドラゴンがバサバサと羽ばたいて去っていく。計算通りの動きを見せる

ドラゴンから卵を授かるシーンもスムーズに動くようになった！

ビジュアルのクオリティ追求は続く

ビジュアルシーンの開発はすでに終わっている。あとは組み込まれるのを待つだけの状態。ひと仕事終えたグラフィッカーたちは、さぞやのんびりしていることだろう。と思いきや、なんと更にビジュアルに手を加え続けているそうだ。締め切りに追われ、気になっていたが直しきれなかった部分の修正や、更なるビジュアルのクオリティの追求をグラフィッカー魂がさせてしまうんだそうだ。

旧　新

ヴィシュナスも変わった。夏休み発売と占ったニセ（？）ヴィシュナスは左

ヴィシュナスの家付近。全く違う場所のようだ。新しい方は屋根がない

フィールドの城も、あまりにでっかすぎるので1回り小さく修正された

戦闘をハデに見せる魔法のアニメーションを現在作成中

ザコキャラをすべてアニメーションさせるほど力を入れた戦闘シーン。その戦闘シーンへのこだわりから、戦闘中の敵キャラにかかった魔法をハデに見せるアニメーションの効果を、3ヵ月も思案していた。そしてやっとそのグラフィックが実際にあがってきた。

ここで紹介する魔法はどれもゲーム序盤で使える魔法。つまり、弱い魔法だが、すべてキチンとアニメーションさせている。

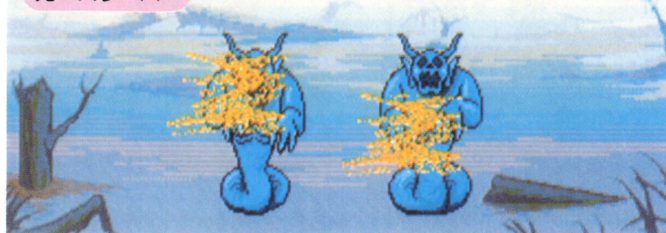
風・ウインドカッター

スパルチに魔法を唱えたところ

かまいたちのようなものが左から右へ水平にスパッと飛ぶ。風を利用したもの

雷・サンダー

真上から稲妻がナーガめがけ直撃！　ガラガラガッシャーン

光・スリーパー

フォッグモンにクリーム色の霧が襲いかかる。眠ってしまう呪文なのだ

回復・バイタル

ボーグが自分自信を回復させている。ヴィシュナスも得意とする回復魔法だ

全54種類の魔法の入手方法は2通り

魔法は全54種類あり、系列に分けると11種になる。魔法の入手方法は、レベルアップに従って覚えていくタイプではなく、購入するタイプ。また、イベントで入手することもある。魔法はキャラによって得意不得意があり、特定キャラしか入手できない魔法もある。

魔法の系列は全11種			
		地	地面を揺るがす魔法。味方も少しダメージを食らう
炎	炎を操り敵を焼き殺す。ルフィーアが得意とする魔法	雷	雷で敵にダメージを与えるうえにマヒ状態にさせる
寒	氷で傷をつける魔法。寒気でダメージを与えるものも	闇	闇の魔法を使うとヒットポイントも消耗してしまう
水	水圧で相手を思いっきり吹っ飛ばしてしまう魔法だ	光	光で攻撃をする。魔法を反射することもできたりする
風	風で相手を吹き飛ばしたり、真空を作り、敵を傷つける	回復	体力回復、解毒など。ヴィシュナスが得意とする
心	心を操り敵を味方にしたり、退却させる。攻撃系もある	特殊	モンスター召喚魔法や脱出など特殊な魔法ばかりだ

基本的に購入して使う

魔法は魔法屋で買う。レオスリックの町の魔法屋に言わせれば、苦労して身につけるなんて古いそうだ。魔法屋で売っている魔法は基本的にすべてのキャラが使える。とはいえ、マジックポイントを持たないキャラは当然使えない。

レオスリックにある魔法屋さん

イベントで入手できることも

『モンスターメーカー～』を代表する魔法は、魔物を魅了するチャームと魔物を召喚するサモンだ。これは主人公のライア特有の魔法。しかし、最初から使えるワケではなく、ガーラの塔でガーラと会うイベントで入手する。このようにキャラ特有の魔法はほとんどイベントで入手するようだ。

ガーラの塔

ゲーム序盤の大陸にある塔。ここには、とあるイベントで立ち寄る

心・チャーム

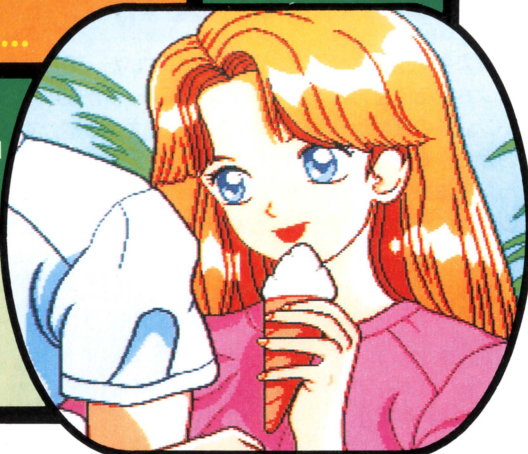
イベントで入手する代表例がこれ。この魔法で敵を仲間にすることができる

NECアベニュー

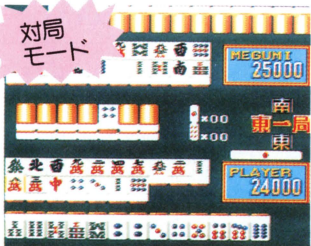
南国ハワイで遭遇する麻雀ギャルたちと楽しいひとときを…

麻雀オンザビーチ

CD スーパーCD-ROM²専用
9月30日発売予定
7800円(税込)
麻雀
コンティニュー・バックアップメモリ
100%

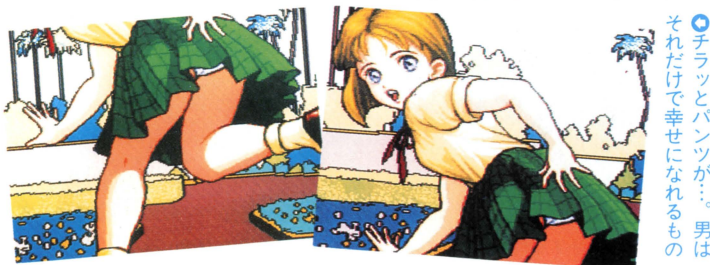
セーラー服や水着姿の女の子がいっぱい出てくるこのゲーム。キャラクタの原案を、Hマンガで有名な遊人が担当している。だけど、ここの女の子たちにはHシーンはないのだ。

3つのモードでセーラー服や水着姿を拝見
20人の美少女相手に麻雀勝~負!

セーラー服や水着姿のギャルたちと麻雀していくこのゲームには、3つのモードが用意されている。ハワイで姿をくらました彼女を探す追跡モードと、20人の女の子たちから、好きな子を選んで対戦する対局モード。そして、対局モードで倒した女の子たちを好きなときに眺めることができるピンナップモードとがある。

⬆彼女を探しに向かうが、女の子と麻雀をしないと先には進めないのだ

⬆麻雀で20人の女の子と対戦する

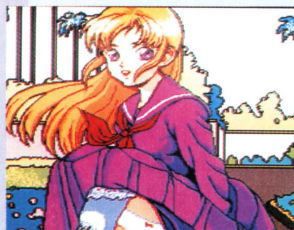
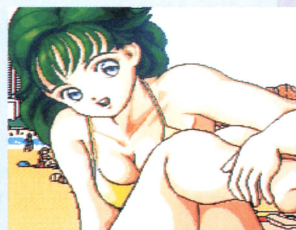
⬆対局モードで倒した子を見られる

2画面スクロールで女の子を観賞する

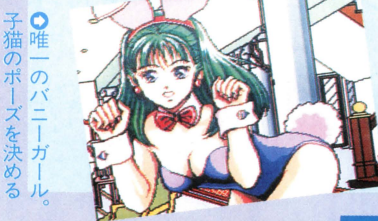
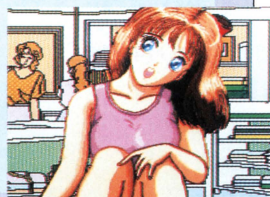
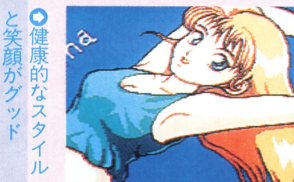
追跡モードで女の子に出会ったとき、また麻雀勝負をした後に、2画面サイズで女の子たちのビジュアルを観賞することができる。対局モードは、麻雀で相手の点数をなくしたときに女の子が現れる。

⬆チラッとパンツが…。男はそれだけで幸せになれるもの

モードにより変化する女の子のポーズ

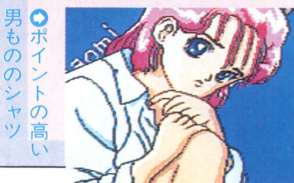
追跡モードも対局モードも同じ20人の女の子が登場するわけだが、モードにより着ている服や格好が違っている。しかも、追跡モードでは、女の子がしゃべってくれるからうれしいぞ。

追跡モードの女の子

⬆セーラー服が風になびいてパンツが見える

⬆黄色いビキニを着てのこのポーズ。まさに大人の魅力を持つ女

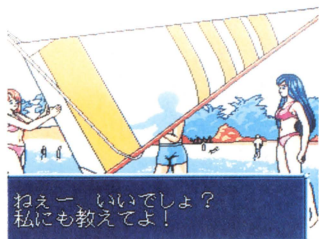
⬆唯一のバニーガール。子猫のポーズを決める

⬆アイテムショップの中でも女の子は登場するのだ

対局モードの女の子

⬆健康的なスタイルと笑顔がグッド

⬆ポイントの高い男もののシャツ

⬆ピンナップモードでの志津香ちゃんは、清楚なイメージがある

⬆胸のあたりがセクシー

メインの追跡モードはハワイが舞台
仲直りするために静香ちゃんの行方を追う

追跡モードの舞台はハワイだが、そこでとんでもないハプニングにあうことになるぞ。それは主人公の彼女、静香ちゃんが姿をくらましてしまうことだ。原因は、主人公のことを狙っているもう1人の志津香ちゃんが現れ、浮気していると勘違いされたから。プレイヤーはその誤解を解くため、静香ちゃんの行方を追っていくのだ。

オープニングビジュアルで追跡モードのストーリーが描かれている

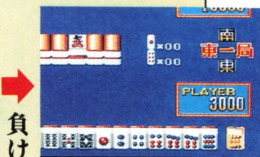
主人公

主人公を移動させるには、麻雀をして勝つ必要がある。麻雀で女の子に勝つことで、移動力やお金が得られるのだ。もし負けると移動力を失い、一歩も歩けなくなる。女の子には、移動できる範囲の中でボタンを押すことにより会える。

勝つ　新しいビジュアルが見られ、移動も可能に

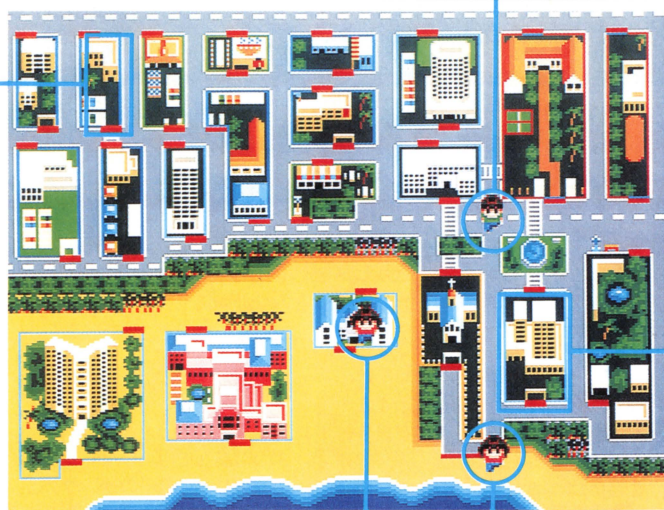
歩けなくなったところでボタンを押す

すると女の子が現れる。さあ、早速麻雀で勝～負だ

負ける

麻雀で勝利するまでは移動不可能

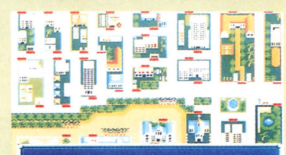
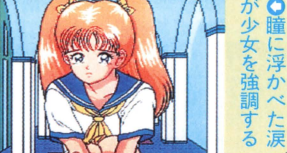
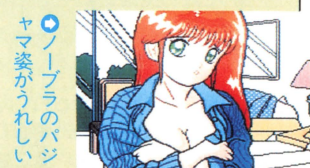
アイテムショップ

麻雀勝負して得たお金により、ショップでアイテムの購入ができる。ショップは他にもあり、それぞれ購入できるものが違う。アイテムにより、入れない場所にも行くことできるようになる。

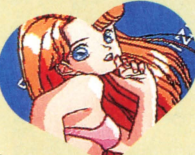
ショップでアイテムを購入しないと先には進めない

アイテムを使って入る場所

マップ上には、アイテムを使わないと入れない場所がいくつかある。ホテルや浜辺、教会などがそうで、通常では見ることのできない女の子たちに会える。

建物の中にはアイテムを持ってないと入れない場所がある

ノーブラのパジャマ姿がうれしい

瞳に浮かべた涙が少女を強調する

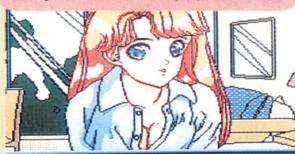
静香&志津香

画面上にいる2人の女の子、どちらかが静香ちゃんで、もう1人がプレイヤーのことを邪魔する志津香ちゃんだ。これは、実際にそこに向かい確かめるしか手がない。だがアイテムでビーチサンダルとビーチマットを入手しないと浜辺に入ることができないので注意。

静香
学園随一の人気者。主人公の彼女でもある

志津香
主人公を狙ってハワイまで追っかけて来た

ホテルでの最終勝負

誤解を解くため麻雀勝負を挑む

INNER EYES!

『超兄貴』シングルCD発売

『超兄貴』ライブで、シングルCDを出すと宣言した葉山宏治氏。その公約どおり「仁義なき兄貴」をNECアベニューから発売！　収録されているのは、先日のライブより、"New Sexy Dynamite (プロテインMix)"と他4曲。

8センチデザインCDで8月21日発売。1200円（税込）

10名様に『卒業』ポスターを

現在発売中のソフト『卒業　グラデュエーション』の生徒たちは志村、中本、高城、新井、加藤。このカワイくも憎たらしくもある5人娘たちのポスターを10名の方にプレゼントする。応募は、P93をよく読んでから、「5人娘を手に入れたい」係まで。『卒業～』についての感想や意見なども添えてね。

志村を中心に5人娘が並んでいるB2判のサイズのポスター

Maker Land

ハドソン

さまざまな武術の達人たちが集結し激しい闘いを繰り広げる

餓狼伝説2

CD
アーケードカード専用
12月発売予定
6000円(税別)
アクション
コンティニュー
マルチタップ対応(最大2人)
40%(7月13日現在)

先月号での約束通り、今月号ではPCエンジン版の画面公開。NEO・GEO版に迫るくらいにクオリティの高い画面のPCエンジン版『餓狼伝説2』のできを徹底検証！

PCエンジン版初公開とともに移植度を検証!!

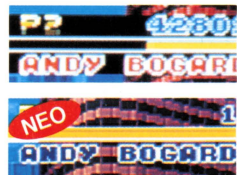
先月号でタイトル発表したばかりの『餓狼伝説2』のPCエンジン版を早くも公開／ もとになっているNEO・GEO版の画面と比べても、若干の変更点はあるものの見劣りしないできに仕上がっている。では実際にどこが変更されているのか？ また、今回公開された画面をもとにしてどんなことが判断できるか？ などをNEO・GEO版を織りまぜながら見ていくことにしよう。

画面比較によるチェック

まずは初公開のPCエンジン版の『餓狼伝説2』の画面を見てもらいたい。ちょっと見ただけでは、NEO・GEO版の画面と区別がつかないほどに仕上がっている。そのPCエンジン版をNEO・GEO版での同様な場面と比較して、違いを見ながら紹介していこう。

体力ゲージの下が黒い

画面の上の方に表示されている体力ゲージの下がゲーム画面ではなく、黒くなっている。気にならないといえばそれまでだけど…。

↑PCエンジン版はゲージの下が黒に…

←細かい点を見ると違いはあるが、雰囲気などが変わるほどの変更はない

全体的な比率

これはNEO・GEO版で同じような場面を再現したもの。背景の位置などに若干の違いがある。画面のサイズの差による変更点？

↑同じ構図の画面で比較すると違う

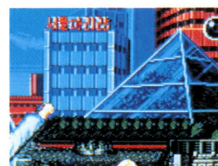
背景は一部が違うだけ

色的な違いはあるものの、ほぼ同様な背景になっている。でも、よく見るとビルの形や、建物のサイズが少し違っていたりしているのが分かると思う。しかし、ゲームをしている最中では見るヒマなどないかもしれないし、ガラリと雰囲気が変わっているわけでもない。いずれにしてもその程度の違いでしかないほどになっている。

↑手前の草の生え方などにも変更が

↑NEO・GEO版ではこうだ

キャラの顔表示が小さい

体力が少なくなって"超必殺技"が使えるようになった時や、負けた時に変化するキャラの顔の表示部分のサイズが違う。これに関してもサイズが少し違うというだけで、なくなっているわけではない。

↑キャラの顔表示が若干細長い

↑こちらは正方形に近い形だ

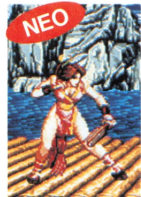
画面から判断可能な要素は

ここでは画面中で証明されているわけではないが、PCエンジン版の画面をもとに判断できる点をあげてみた。その判断を裏付けるということでNEO・GEO版の画面を実例としてあげ、分かりやすくしている。絶対！　とは言い切れない部分はあるが、PCエンジン版は完全移植を目指して開発されているだけに、実現される可能性が高いハズ。

○画面上にはないがこの画面からでもいろんな方向について考察や判断をすることが可能だ

同キャラ対戦可能

まず、NEO・GEO版同様、同キャラ可能になっていると予想される。なぜかといえば、右の画面の中にいるキャラ、不知火舞の色。NEO・GEO版では同キャラ対戦での混同を考慮して、各キャラごとに2つの色があり、このキャラのメインの色が赤でもう1つがピンクだったからだ。

○1Pプレイのときに相手としてでてくるのが赤い色のキャラ

○もう1つの色としてこのピンクが用意されていたんだ

キャラパターンは豊富

NEO・GEO版では1人のキャラで、最大256ものパターンを持ち、リアルな動きを可能にしている。そのデータをもとにPCエンジン版は開発が進行。"挑発"という特に意味はないものまで入っていることでも証明される!?

挑発ポーズも！

○意味のないこのパターンもあるのなら

昼夜闘いは続く

上の画面が夜での闘いだと思われる点から、ラウンドごとの時間の移行も再現されているといえる。このステージはNEO・GEO版ではラウンド1が夕方の闘いで、～2、では夜になっていくことから、同様の展開をすると判断できるからだ。右に紹介してあるNEO・GEO版の画面を見てもらえればよく分かると思う。

○このステージのラウンド1は夕方

○ラウンドが進めば夜になるんだ

独特のシステムを含め演出面はどうなる

この『餓狼伝説2』の人気の秘密は、細かいキャラの動きや派手な必殺技といったものだけじゃない。白熱した闘いのバックで、さりげなく動いている多重スクロールなど、細かい演出面も高い支持を得ている要因の1つといえる。PCエンジン版ではこれらの再現を含め、完全移植を目指している。

○多重スクロールもできるだけ再現

ライン移動攻撃は可能!?

このゲームの独特なシステムとえば、ライン移動攻撃があげられる。これは拡大・縮小機能を駆使したもので、奥と手前の2つのライン上をパンチやキックで移動しながら攻撃したり、相手の必殺技をよけたりできるというもの。PCエンジン版は幾つかのキャラパターンを使って表現される。

○手前から奥へのライン移動攻撃

○拡大・縮小機能が活用されている

NEO マークがついている画面はNEO・GEO版のものです

アベニューパッド6に対応

NEO・GEO版は、パンチ、キックに強弱があり4つのボタンでプレイするものだった。

そこでこのゲームは、最近NECアベニューから発売された6つボタンの「アベニューパッド6」に対応していて、感覚的にも本物に近い形で楽しめるようにしている。もちろん、従来の2ボタンのパッドしか持っていないユーザーのためにこちらのパッドでも可能。

○このパッドがあれば闘いがより白熱!?

INNER EYES!

SNK・ハドソン合同発表会

去る6月30日にこの『餓狼伝説2』を含めた、3大ビッグタイトル移植の発表会が行われた。ここではこのタイトルについての質問のほかに、今後の展開としてハドソン側は、比較的薄いとされていたアクション方面の強化を、SNK側からはNEO・GEOというハードが業務用に近い機種のために少ないRPG方面の技術協力をという話があった。またSNK側は、いずれ展開させるCD-ROMハードにハドソンの協力も求めたいとの発言をしていた。

○いろいろと面白い話も聞けた

東宝

ゴジラがほえる！　日本全土を巻き込んで怪獣大戦争勃発!!

ゴジラ 爆闘烈伝

CD スーパーCD-ROM²専用
12月上旬発売予定
8800円(税別)
アクション
継続機能未定
マルチタップ対応(最大２人)
80%(７月15日現在)

日本が世界に誇る大怪獣ゴジラを操り、映画の激闘を再現する『ゴジラ　爆闘烈伝』。今回は基本システムを中心に、リアルな動きを再現している怪獣たちの操作方法を紹介しよう。

映画の迫力そのままにゴジラを操る格闘アクション！

日本のみならず世界にもファンの多いゴジラ。そのゴジラを操って、おなじみのライバル怪獣たちと激闘を繰り広げる、格闘アクション『ゴジラ　爆闘烈伝』。3本勝負の対戦で、先に2本先取した怪獣の勝ちになる。また、得点に応じて、ステージ6のラストボスが変わるようになっている。

映画の場面をゲーム中で再現！

対戦プレイも可能

2人同時プレイによる対戦も、もちろん用意されている。選べる怪獣はゴジラを含めて17体。戦う舞台も選ぶことができ、メカゴジラ対ビオランテの戦いを大阪城で展開するなどの夢の対戦が可能だ。

怪獣との戦いの舞台を選択する

メカゴジラ対バトラの新旧怪獣の夢の対決も可能。舞台を選択すれば君だけの怪獣映画が始まる!!

1ステージに敵は2体

通常の１人プレイでは、プレイヤーはゴジラを操作する。全6ステージ用意されており、１ステージにつき2体の怪獣が待ち受けている。2体のうち、どちらかを選択して戦うのだ。選択した怪獣を倒すと、そのステージをクリアしたことになり、次のステージへと進むことができる。戦うステージは、その怪獣が登場した映画の１場面がそのまま再現されていて、臨場感あふれる画面となっている。

メカゴジラを始め各怪獣のフォルムを映画のままに表現！

ゴジラが日本列島を縦断する形でステージをセレクトする

バトラのプロフィールが紹介され、戦闘画面へ。霧がたちこめる不気味な舞台の中激闘の幕が上がる！

メカゴジラを選択した場面。シルエットがシブイ。海岸沿いで激闘を繰り広げるゴジラとメカゴジラ

　※開発中のため登場する怪獣の順序は変更になる場合があります

方向キーとボタンの組み合わせで怪獣の動きをリアルに再現

怪獣たちの操作は、方向キーと①ボタン、②ボタンの組み合わせでおこなう。画面上方の黄色いゲージはライフを表していて、ゲージがなくなるとその怪獣の負けになるのだ。ライフの下にある緑色のゲージは必殺技の残量を表している。必殺技を使うとゲージを消費していく。必殺技ゲージは時間とともに少しずつ回復していく。

○戦闘ステージの基本画面。上の黄色がライフ、緑色が必殺技ゲージだ

基本攻撃

怪獣たちの攻撃の最も基本となる攻撃。弱と強の2種類あり、②ボタンを押す長さで強弱が決まるのだ。①ボタンでジャンプすることができる。①ボタンと②ボタンの組み合わせで、ジャンプして相手へ攻撃を加えることもできる。

パンチ Ⅱ

○Ⅱボタンででる攻撃。連続で出すことができる

強パンチ Ⅱを押しつづける

○Ⅱボタンを押しつづけると出る。ただし隙ができる

ジャンプ Ⅰ

○重量感あふれるジャンプ。怪獣によっては出来ない

必殺技

方向キーとボタンの組み合わせで、怪獣たちはさまざまな必殺技を使うことができる。組み合わせは怪獣によって違い、コマンド入力型、タメ型、連打型の3種類ある。必殺技は、1体の怪獣に複数用意されている。映画に登場した技はもちろん、特に必殺技を持っていない怪獣にも、その特徴を活かした必殺技が用意されている。

放射能火炎 ⇩⇘⇨＋Ⅱ

○ゴジラの代名詞とも言える放射能火炎。方向キーで上下に攻撃できる

体当たり ⇦にため⇨＋Ⅱ

○アンギラスの体当たり。Ⅱボタンを押しているあいだ飛びつづける

硫酸ミスト Ⅱ連打

○ヘドラの硫酸ミスト。硫酸の霧で全身を覆いつくす一種のバリアーだ

※コマンドの入力方法は全て怪獣が右向きの時です

特殊技

基本技、必殺技以外にも、怪獣たちはさまざまな攻撃技を持っている。共通の技もあればその怪獣独特の打撃技など千差万別だ。噛みつき、尻尾での攻撃などの、まさに怪獣ならではと言える攻撃も再現されている。投げ技も、背負い投げや、もぐり込んでのすくい投げなど、怪獣のタイプごとに違うものが用意されているのだ。

噛みつき 組んで⇩＋Ⅱ

○まさに怪獣ならではの噛みつき攻撃。血しぶきが飛び散り迫力がある

投げ 組んで⇧⇨＋Ⅱ

○コマンド入力式になっている投げ技。けっこう、出すのが難しい技だ

尻尾攻撃 ⇩＋Ⅱ押したまま

○尻尾を持った怪獣が使える攻撃。怪獣によっては必殺技でもある

その他

方向キーを敵と反対の方向に入れると怪獣たちは防御の姿勢に入る。また、ダッシュなどをうまく使いこなすことで、攻撃のコンビネーションにも幅が広がるのだ。

○ダッシュで攻撃のパターンが広がる

開発スタッフの『ゴジラ』へのこだわり

『ゴジラ』ゲーム化にあたってのこだわりの部分を、東宝の広報・谷口さんに語ってもらった。

「ゴジラをゲーム化するにあたって最も注意した点は、怪獣の動きを損なうことなく、それでいてスピード感を感じさせるギリギリのバランスですね。怪獣の存在感を出すといった部分も気をつけた点です。グラフィックに関しても、映画ごとに違ったグラフィックのゴジラを9体用意しています。9体の違いを見て欲しいですね。まあ、唯一の心残りはモスラを入れることができなかった点です。あと、ステージ展開はゴジラの40年の戦いの歴史でもあるんです。その辺も見てもらいたいですね」。

○映画ごとに9体の違ったゴジラが登場する。こだわりの産物だ！

○タイトルに流れる音楽も初代ゴジラのテーマを使用しているぞ

リバーヒルソフト

デジコミ本編プラスおまけメニューで盛りだくさんの内容！

機動警察パトレイバー グリフォン篇

CD	スーパーCD-ROM²専用
	9月30日発売予定
	7200円(税別)
	アドベンチャー
	バックアップメモリ
	マルチタップ対応(最大2人)
	90%(7月14日現在)

開発は順調で発売日まであと2ヵ月を残すのみ。画面のクオリティはさらにアップしてOVAの雰囲気をフルに再現したものになっている。今回はその序盤のストーリーを紹介。

OVAのストーリーが主人公野明の視点で展開

ゲームはメインゲームとおまけメニューの2つのモードで構成されている。メインゲームはデジタルコミック。原作のOVAのストーリーをもとにして、主人公野明の視点でストーリーが展開する。

おまけモードはメインモードとは違う『パトレイバー』を、いろいろな面から楽しめるバラエティに富んだ内容となっている。

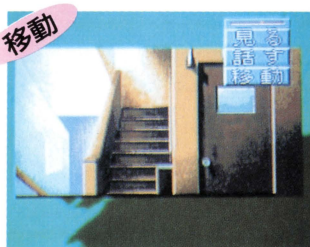
この画面でおまけメニューかメインゲームを選択してプレイする

メインゲームは従来のデジコミと比較してよりゲームらしくなった

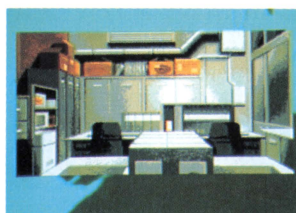
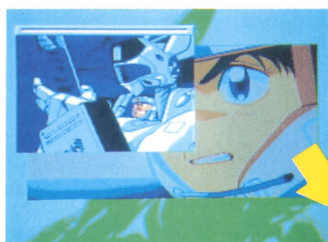
全部で7つのおまけメニュー。おまけだけでもかなりのボリューム

臨場感を高める簡単操作と新システム

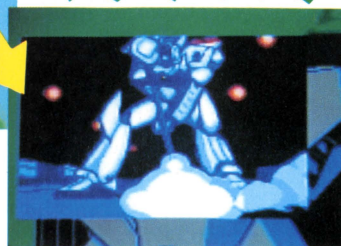
メインゲームでは、操作はすべてメニューで選択するシンプルな方式。移動や会話などをおこなうときは、選択メニューウインドウのコマンドを使用する。基本的に使用できるコマンドは「見る」「話す」「移動」の3つ。野明の置かれている状況に合わせて「話す」のコマンドが「無線」に変わったり、「撃つ」というようなコマンドが選択コマンドに加わったりして臨場感を出すのに一役買っている。さらに、従来のデジタルコミックにはない新しい演出の表現方法として「アクティブ・ウインドウ・システム」を採用。静止画のウインドウの上に、アニメするウインドウが演出に応じて開く。

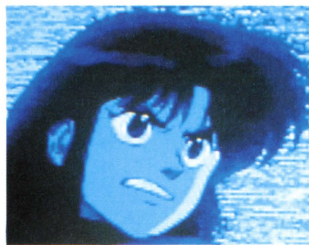
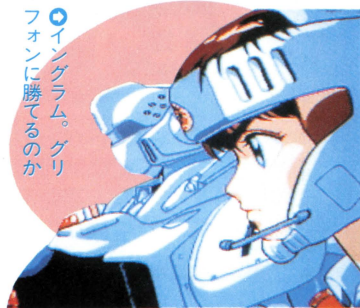
移動

「移動」はウインドウのコマンドを選択後、行き先を指定して移動する。ときには「見る」や「話す」で移動して、ストーリーが展開していくこともある

基本画面

人を探して移動する場合もある

基本画面には選択メニュー、メッセージ、会話相手が表示される

クライマックスシーンを効果的に演出するアニメウインドウ

アクティブ・ウインドウが魅せる！アニメーション

グリフォン出現！ 第2小隊との対決を追う

TVアニメで放映され、人気を博していた「パトレイバー」。その中でも第2小隊と、シャフトジャパン企画7課が開発したグリフォンとの対決が好評であった。そして、その決着がつくまでを描いたものがOVA版の「シャフト篇」と呼ばれている4話分のストーリー。PCエンジン版は、このOVAをもとに作られている。

内海はグリフォンのデモンストレーションのため、新たな作戦を練る

純粋にイングラムとの対決を望むバド。彼にとって戦いはゲーム感覚

イングラム。グリフォンに勝てるのか

トンネル火災の背後に怪しい動き

第2小隊は千代田トンネル内で起きた火災の消火活動の支援に出動していた。時を同じくして、佃島にグリフォンが現れる。火災現場でその知らせを聞き、遊馬は一刻も早く駆けつけようと提案するが、後藤隊長の制止にあう。そして第1小隊の新型レイバー、ゼロ2機が制圧に向かうが、圧倒的な力の差で破れてしまうのだった。消火活動がひと息つき、隊長からグリフォン出現を知らされた隊員たちは動揺を隠せなかった。

グリフォンの出現を予想していたかのように冷静な後藤隊長

火災の原因は時限発火装置によるものらしい。なにが目的なのか

グリフォンの出現に驚きを隠せない隊員

非番日にシャフト社へ

翌日、遊馬は野明と共に黒いレイバーを調べるために、篠原重工へ。つぎにシャフト社へ向かう。手がかりを持つ内海という人物を捜すが、すでに退職したという。

内海には会えなかった

黒いレイバーについての情報は篠原重工では得られなかった

刑事がきたことで内海に警告する専務。シャフト内部での画面

INNER EYES!

パトレイバー2公開！

1989年夏に公開され反響を呼んだ「パトレイバー・ザ・ムービー」。その続編がついにこの夏公開される。PCエンジンの『～グリフォン篇』とは舞台設定が多少異なる作品だが、パトレイバーに興味のある読者には見逃せない注目作だ。舞台は前作より3年後。第2小隊の隊員たちはそれぞれの道を進んでいた。だが、PKOに端を発する一大事件により、ふたたび後藤隊長のもとに集結するのだ。8月14日より全国松竹洋画系でロードショー。

3年の月日が野明を自立した女性へと成長させた。ステキ♡

カミソリ後藤の復活か

CGを効果的に使用した画面

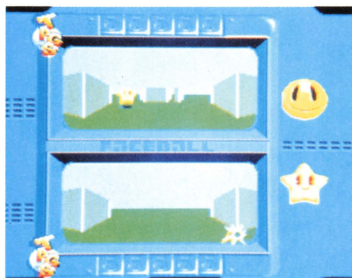
プレゼントのお知らせ

リバーヒルソフトのご厚意により、高田明美先生描き下ろしイラストを使用したポスターを10名に。特別に先生のサインが入ったものを2名に。P93の応募方法を読んで「パトレイバー」係まで。

サイン入りポスターは2名のみの貴重品

4人同時プレイ可能な3Dアクション
コミカルキャラが繰り広げる対戦バトル

星形、丸形などのキャラ（フェイス）から1つを選び、立体迷路を移動し対戦をする。対戦相手や、ドロンと呼ばれる敵キャラと弾で撃ち合う「闘うアクション」だ。画面はフェイスからの視点で自キャラは見えない。ゲームの進め方はバトルとレースの2通りで、4人までの参加が可能。1人プレイ時はコンピュータと対戦だ。

タイトル画面。戦いを行うとは思えないほど愛きょうのある顔だね

設定画面でプレイ環境を決める
レースモード対戦時。勝者は1人

参加人数にあわせる分割3D表示

この『フェイスボール』に採用されている表示システムは、画面分割方式。参加するプレイヤーそれぞれの画面を用意することで、多人数プレイを可能にしている。2人用画面は上下2画面に分割され、4人用では4分割画面となるのだ。参加人数が少ない場合は使わない画面にシャッターが降りるといった演出がイカス。

2人用の画面。横幅が長く、迷路もより広く見渡すことができる

1～2人用とくらべ、視界は狭まる。だがかえってスリルがある

※ゲーム画面はすべて開発中のものです。

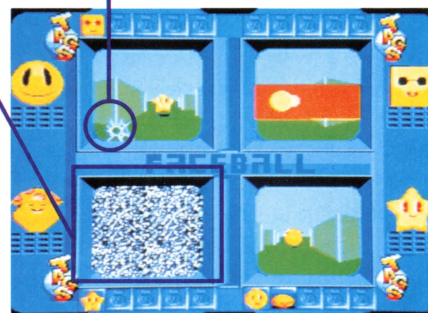
銃撃戦を行うバトルモード

命をかけた銃撃戦を繰り広げるバトルモード。攻撃は銃撃のみの、いたって単純なもの。しかし、立体迷路なので視界は前方のみ。出会い頭での撃ち合いや、死角である真後ろをとられての銃撃戦。そして、ドロンからの無差別攻撃などスリルに満ちた戦いになる。また、弾を当てられたフェイスの画面にノイズが走り弾痕が残る。と、いった細かい演出がゲーム中のいたるところにあるのだ。

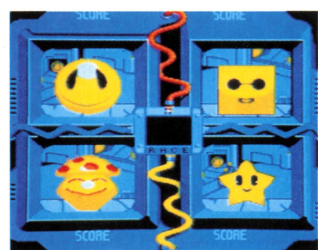
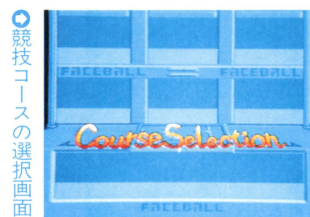
迷路の選択画面。ここで闘技場とも言える迷路の形状を選ぶのだ

弾痕が痛々しさを表現

着弾した瞬間。気分は最前線の機械化歩兵だ!?

4人参加によるバトルの最中。4つどもえの戦闘だ

点数を競うレースモード

フェイスの仲間が捕らわれている、ポッドと呼ばれるものが迷路内にある。制限時間内に仲間をどれだけ多く陣地に連れもどしたかを点数で競う。1ゲーム最高6回戦まで設定できる。仲間を助ける方法は、エッグに体当たりをしかけるといった簡単なものだ。助けた仲間は、自キャラの背後にくっつくので、自分の陣地に連れもどし得点にする。また、体当たりや直接攻撃で対戦相手から仲間を奪い取る極悪非道プレイも可能だ。

競技コースの選択画面

まん中に残り時間表示される

4人用のレースゲーム。左上と右下の画面中にある玉がエッグと呼ばれるもの。高得点めざして戦う

READER'S LAND

読者の読者による
読者のための大放
言パラダイス！

やっほ♡　夏まっ盛り、学生の人は夏休みですね。行楽地は大混雑だけど、モミクチャになりながら遊んでるときも、また楽し♡　まどかが今行きたいのは動物園。暑さに負けず、出かけるぞ～!!　もしかしたらどこかで、みんなとすれ違ってるかも!?　あ、みんなも遊んだ後は、リーダーズランドに報告のハガキをお忘れなく♡　（ちゃっかり者まどか）

評論家が大集合！ 極私的ゲーム評

（読者評価点の○カコミは、'93年6月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト484本中の順位を示します）

ストリートファイターII ダッシュ

NECホームエレクトロニクス
'93年6月12日発売　9800円（税別）
Huカード

読者評価			
総　合	23.836㊽		
キャラクタ	音　楽	買い得	
4.501㉝	3.177(263)	3.693(97)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
4.199⑭	4.512⑦	3.754(101)	

90点！

まず、プレイしてみてひと言。グレイト!!　とてもPCエンジンとは思えない。スーパーファミコン版の『ストII』が色あせて見える。グラフィック良し、操作性良し。でも、音楽がちょっと…。ま、Huカードだからねぇ。いちばん笑えた（?）のは車のボーナス面の効果音。ガラスを割ったような音で、びっくりした。全体で90点くらい。10点引いたのは音楽と、ステージが多重スクロールしていなかったから。

（長野県／孫悟空クン）

はじめに、アクション（とくに格闘モノ）は超苦手なので、今回のコメントは編集部の人に取材したものばっかりです。まあ、今回のまどかは〝レポーター役〟というコトで許して（笑）。

PCエンジンの底力

私はこのゲームにPCエンジンの、そしてHuカードの底力を見た!!　まず驚くべきは、その完成度。床のラスタースクロール、そしてバックのスプライトの使い方ひとつとっても「PCエンジンでここまでできるのか!?」と思うくらい、その性能を余すところなく十二分に発揮。ハードの限界をはるかに超越した出来の良さである。そして移植のほうもほぼ完璧に近く「リュウのひざ蹴り」や「ザンギエフのジャーマン」など、スーパーファミコン版では削られていた技が出せたり、タル壊しボーナスがあったり、音声合成が完全再現されてたり。さらには〝ダルシムのやられパターンの1つに当たり判定がある〟ところまで移植されており、徹底した「こだわり」を見せているのがうれしい。BGMはショボいが、対戦に集中していれば余り気にはならないし、もともとサウンドは音声合成や打撃音のほうにメモリがいっているようで、殴ったときの音はさすがに心地いい（?）ものがある。

このパーフェクトな『～ダッシュ』にあえて文句をつけるとすれば、ただひとつ。それは「値段」でしょう。ただし、ゲーム本体の値段にではなく（逆に20M9800円のコストパフォーマンスには感動している）、『ストII』シリーズの醍醐味とも言える「対戦」をやるための諸経費（6ボタンパッド＆マルチタップ）、これがバカにならん!!　正に『ストIIダッシュ』を楽しもうと思うと軽く2万円はもっていかれてしまう…。

（愛知県／しょーと・たいむクン）

6ボタンパッドを2つ買えばソフトが1本買えてしまうもんねえ。ただ、パッドはかなり荒い使われ方をするので、耐久力が必要。NECアベニューのパッドはそのへんをしっかり作ってあり、原価もそれだけ高いんだって。

スゴイ!!

僕の場合は、友だちのをやらせてもらいましたが、何時間やっても飽きずに楽しめました。僕は個人的にスーパーファミコン版に勝るとも劣らない出来だったと思います。何といっても音源の面では弱いと言われるPCエンジンでもはっきりとしゃべってくれて良かったです。かつては移植は難しいと言われたゲームでもPCエンジンで出てしまったのですから、PCエンジンはすごいと感心してしまいます。これでPCエンジンの可能性も大きく広がったという感じです。これからも、もっといろいろな可能性に挑戦していってほしいです。それがPCエンジンのすごいところだと僕は思います。

（大阪府／PCエンジンはすごい／クン）

「スーパーファミコン版よりPCエンジン版のほうが、ほんのわずかだけど技が出しやすい」とは編集部員A君の弁。

●『～セーラームーン』の格闘ゲームをPCエンジンで出してほしいと、まじめに考えている私。ふふふ…。（宮城県／那須勝幸クン）　●高校受験をする2週間まえから『天外魔境II～』をプレイし始めて13日でクリアし、翌日に入試を受けたという無謀ないとこH。（和歌山県／Mr．Gクン）　●うちのおじいちゃんは、ある日テレビでプロ野球を見ていて、ひと言ポツリ。「この人たちは野球ばかりやっていて、一体いつ仕事をするんだ？」。ついにボケてしまったのかなあ…。（三重県／八雲クン）

今月のゲーム評テーマ編

A. III.

アートディンク
'93年6月11日発売　9800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価		
総合		22.368(137)
キャラクタ	音楽	買い得
3.442(310)	3.614(176)	3.542(145)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.685(141)	3.985(89)	4.100(20)

絶対、わかる！

このゲームの場合、おもしろさがわかるまでにかなりの根気と時間が要求される。おまけに、マニュアルに基本的なことが（資材が有料だということも）書かれてなく、雑誌の攻略記事でもない限り、未経験者にはツラいだろう。マウスやメモリベースをそろえると高くつくこともあり、興味を持ちながら敬遠している人もいるのでは。でも、このゲームのおもしろさは、自分の街に対する「愛着」にある。そしてそれは、興味さえあれば必ず感じ取れるものだ。大丈夫、プレイすれば絶対わかるよ！　（秋田県／佐藤英徳クン）

「何よりも大切なのは、ゲーム中の金銭感覚をつかむコト」とは編集部員K君。

とても新鮮

グラフィックに生活感があるのが良い。とくに高層ビルの建ち並ぶ繁華街の夜景は一見の価値あり。音楽もPSG音源にしては力が入っているし、株の売買ができたり、各列車の発車時刻などを決められるシステムも現実にかなり迫っている。このゲームの魅力は、自分で街や鉄道を育てるだけでなく、その景色をも楽しめるところにあるのでは。格闘で熱く燃えるゲームもいいが、世界って平和だなあと、ひしひし感じるゲームもいいよ。このゲームがパソコンでいつ発売されたかは知らないが、つい最近出たばかりのように新鮮だ。（愛知県／ポップ・ラウスクン）

ノンビリした雰囲気のゲームだけど、システムはすごく充実しているんだって。

最高傑作！

文句なしの最高傑作。マウスを使っての操作はいたれりつくせり。細かくコマンド入力する必要がなく、眺めている時間が長いので、操作方法さえ覚えればすんなりゲームに入り込める。初心者はまず「明るい農村」あたりで地道に30年くらいかけてプレイしよう。（東京都／神クン）

シミュレーションとしては、コマンド数は多くはないとか。慣れればハマりそうね。

▲東京都／ハニー・Hクン

➡「借金よりツラいのが税金なんだよねえ」としみじみ言うのは編集部員K君。シミュレーションというだけでも敬遠したいのに、(現実と同様に)ゲーム中でも貧乏したくないよぉ〜

音以外は完璧

「音を消してCDでも聴かないか」オレはこう言っちゃった。いちばん最初に聴いた音楽は、タイトルとセレクト画面を抜いてではザンギエフのステージなのだが、これがまたヒドい。せっかくのいいグラフィックも何だかチラついて見えてくる感じ。おまけにテンポものろい。しかし、黙々と1人でやっていると、だんだん気にならなくなってくるから怖い。ということは、その他の部分の移植は完璧ということ。あと、バルログファンとしては、勝ったときの「ヨンボロレーイーヒー」っていうかけ声がキチンとあったのが非常にうれしかった。（北海道／美周郎クン）

「本当に音の悪さは、だんだん気にならなくなる」とは編集部員O君。ところで、どーでもイイことなんだけど、バルログって本当にそんなセリフなの？

四天王が使える♡

いやはや、完璧な移植で恐れ入りました。音楽はのっぺりした感じで残念だけど、音や必殺技の効果音がすべて入っているので、厚みが増した。ダルシムがせっかんするとき、きちんとヨガって言ってくれるのがとてもうれしい。しかし、何と言っても四天王が使えること。対戦でバリエーションがすごく広がったしね。ところで、レベルを問わずピヨると恐ろしいことになる。投げはともかく、三段攻撃までしてくるとは！　百裂キックをくらいスクリューするなあ!!　（滋賀県／岩下朗人クン）

「細かいコト言うな、四天王が家で使えるだけで満足」という声はたくさんあった。

バンザイ！

最初に出た言葉は「音質が悪い!!」。とくにあの春麗の悲鳴。まあ、Huカードだから許すけど。あと、アベニューパッド6の良さにはビックリ。スティックを買うと決めていた私だが、これでキッパリ諦めます。ここまでよく作ってくれたNECホームエレクトロニクスにバンザイ!!　次はCD-ROM²で『ストIIターボ』だ、『餓狼伝説2』だ、『ワールドヒーローズ2』だ!!　がんばれ、NECホームエレクトロニクス!!　（秋田県／復活!!光のマトリクスクン）

「Huカードである以上、本体で鳴らさなくちゃいけないワケで、PCM音源を積んでいない音源であれだけ鳴らすのは、相当な苦労があったハズ。それだけでも拍手！」とは編集部員N君。

▲愛知県／ケツ丸クン♥サン

➡おもちゃショーのNECブースに、こんな人(春麗)がたくさんいた(笑)。ちなみに、PCエンジン版は業務用より若干キャラの動きが早いそうな

▼栃木県／下津井なろうクン

➡編集部員S君は「さすがにリュウ・ケン(ニセモノ色)の垂直ジャンプ、小キックの胴着のほころびまでは再現されてない」とマニアックな発言

デカい効果音

満足度95点(惜しい！)。BGMが悪い評価になっているようだけど、けっこう良いと思った（とくにUSAケン、タイワン、サガット、ベガのステージ、オープニング、エンデ

①S太郎（18歳）よ、いくら大ファンでも、ソーセージで当たった「セーラームーン腕時計」を見せびらかすのはやめてくれ。恥ずかしいぞ、お前。②漢字の読み取りテストで「刀自」という漢字があり、そのときふっと頭をよぎったのが『CALII』の「刀自古」。俺はそのお陰で、からくも追試から逃れたのだった。感謝！　③俺はある日、何かとても重要な用事をしようと思っていたが、ふとしたきっかけで、それが何だったかを忘れてしまった。それから1ヵ月以上経った今でも（次のページに続く）

▲山口県／シンオウクン

▲奈良県／奥村晋司クン

●「移植もので大切なのは、原作のイメージを損なわないことと、操作などのレスポンスがそのまま移植されていること」とは編集部員A君。その点、PCエンジン版は大満足だとか

●「春麗でプレイするとき苦戦するのがリュウ・ケン、ブランカ、サガットなんだよねえ」とは編集部員T君。ちなみに、サガットの場合はタイガーショットの硬直時間に連続技をたたき込むか、立ち中パンチ連打が効果的なんだってー

▲長崎県／愛野美奈子クン

●「バルログは爪がザクザクと音をたてるのが最高！」とは編集部員K君。そーいえば、バルログのキーホルダーの爪にストッキングを引っかけて、編集部の魔女サンが泣いてたっけ

▼神奈川県／たしのきクン

ィング）。しかし、殴る、蹴るなどの効果音がちょっと大きすぎる感がある。が、12人の各エンディングも移植されていて、とってもグー。『〜ダッシュ』色もあり、アーケード版より良いかも。あと、ちょっと高いが、ホリ電気の「ファイティングスティックPC」とサンクレストの「ハイパーTVシールドFSIII」の使用をおすすめする。これじゃあ、『〜ターボ』は出なくていいかもね。『ターボ』より最高レベルが強い（!?）し。

（北海道／PCEクン）

「スーパーファミコン版よりPCエンジン版のほうが絶対におもしろい!!」と力説するのは、編集部員I君。また、効果音は確かにビシバシ!! まどかは迫力があってイイと思うけどな…。

これで不満なら

アーケードでけっこうやり込んだ（と言っても、うまい人から見ればたいしたことはないが）私にとって、この完成度はほとんど遜色のない完璧なものだと思います。どの雑誌もBGMが悪いと言っていましたが、ゲームコーナーで他のゲーム音が混ざり合う中でプレイしていた私には、とくに気になりませんでした。逆に、こういうBGMなのかと知りました（BGMを買うほどフリークではないので）。かけ声は聞こえているんですけどね。6パッドもとくに問題なし。強いて言えば3つ同時押しが難しいと思った（ザンギ、バイソン）。これでも文句を言うカルトな方は、基盤を買うしかないでしょう。今なら10万円を切っているよ。（静岡県／bУ春麗のプロジェクト34クン）

どこが違うとか言う人もいるけど（それだけファンだからなんだろうけど）、極論すれば、基盤を買うしかないよね。

●PCエンジン版はレベルが最低でもエンディングが見られるので、初心者にはウレシイ。編集部員の魔女サンも見られたし（低レベル戦争）。え、まどか？ モチロン、まだ自力ではまだだよ（最低…）

読者新作評価

■…Huカード

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
■パワーテニス	6月25日	19.729(30)	3.423(34)	2.923(41)	3.230(30)	3.500(27)	3.461(26)	3.192(37)

NEW 新作ゲーム速評

先月号の発売直前直後（土約10日間）にリリースされたソフトを対象に、最新到着分のアンケートハガキから集めたホットなゲーム評。

天外魔境　風雲カブキ伝

●ミュージカル要素が入っていたのが素晴らしかった。（新潟県／Yクン）

●町の中とフィールドのマップでの歩く速さが違うような気がする。（岐阜県／Tクン）

●さすがにあれほど宣伝するだけのことはある。（熊本県／Kクン）

●『〜II』に比べるとイベントがすごく少ない。（神奈川県／Kクン）

●歌が良かった。（富山県／Nクン）

●阿国の牧瀬里穂は最悪だ。（岡山県／Gクン）

●エンカウント率が高くてちょっとイヤになる。（岐阜県／Tクン）

●ド下手な声優・牧瀬。よくも『天外〜』シリーズを汚したな／（福島県／Kクン）

●戦うときの敵や仲間がかわいらしくなって良かった。（石川県／Hクン）

●今世紀最大のゲーム。超えるのは『〜III』ぐらいだろう。（和歌山県／Tクン）

●内容はイイのだが、阿国の声が良くない。どうにかしてほしい。（神奈川県／Yクン）

●うるさいなー、と思ったらカブキじゃないか／ すごい／ 歌う、しゃべる、動く／ RPGにミュージカルなんて、新時代の到来だね。（東京都／Hクン）

●戦闘シーンが横バトルになり、しかもスピーディになって良かった。（和歌山県／Tクン）

レインボーアイランド

●とてもユニークだ。（香川県／Nクン）

●古き良き時代を思い出した。すごく良かった。（栃木県／Tクン）

●音楽は良い。（奈良県／Kクン）

●悪くはないが、古いゲームだし、難易度が高いのがネックかな。（神奈川県／Yクン）

●完成度が高く、業務用と比べても、そん色がない。（神奈川県／Kクン）

●長い年月をかけたかいがある。（福岡県／Hクン）

●今プレイしても、おもしろい。（三重県／Kクン）

●今年の夏はコレっきゃない〃（兵庫県／Jクン）

パワーテニス

●キャラが小さすぎる。（東京都／Dクン）

●オートモードが全然役に立たない。（群馬県／Oクン）

●最悪だ。これならナムコのほうが良かった。（福島県／Aクン）

●1人だとつまらないが、友だちと遊ぶとけっこう楽しい。（千葉県／Nクン）

（前のページの続き）まだそれが何だったか思い出せないでいる。④親友S太郎は、いくら勧めてもリーダーズランドに投稿しようとしない。出す気はあるらしいのだが、何かをためらっている。俺が理由を聞くと、「途中の郵便局で自分のハガキがバカにされることですら情けないのに、編集部に着いてまでバカにされるかと思うと…」とつぶやいた。S太郎よ、編集部はともかく（おいおい）、あのクソ忙しい郵便局でわざわざお前のハガキをバカにするヒマ人はおらんぞ！（兵庫県／宅浪士島覇羅亜乱クン）

読者陪審員が誌上バトル

Reader's Court 法廷倶楽部

法廷書記のまどかです♡　誰でも一度は経験のある、待ち望んでいたソフトの延期。今回はまどかも取材して、レポートにまとめてみました。では、開廷！

今月の被告人　発売延期常連メーカー

発売日をちゃんと守れ！

新作ソフトが発売延期になるのはなぜか？　ユーザーにしてみれば、購入計画がフイになるばかりか、楽しみにしていた気分もそがれてしまう。しかも、注意して見ていると、だいたい発売が延期になるメーカーは決まっているのでは？　クオリティを追求するがための結果という見方もあるが、あまりにも発売日について無計画なのではないだろうか？

陪審員1
福岡県/怒りのAVENUE FANクン

開発を続けて完成直前まで作りながら、何年間たっても完成しないゲームがいくつもありながら、美少女ゲームだけはすぐ完成するNECアベニュー。私はこのようないい加減な会社に怒りの言葉をぶつけたい。ゲーム開発には技術や人材など、さまざまな問題があるのはわかる。そのような理由で延期しても、いいゲームをプレイできれば問題はない。しかし、NECアベニューが最近発売する美少女ゲームを見ると、まるで開発者の好みでやっているとしか思えない。すべてのゲームを同じように力を入れれば、全部でなくとも、ある程度は開発期間が安定するはず。とても矛盾している。私は『スーパーダライアスII』を買った後は、NECアベニューのゲームは買わない。これ以上、メーカーに期待を持てないためと、ユーザーの1人の意思表示として…。有罪、有罪、有罪〃

陪審員2
栃木県／新・タイガーアッパーカットクン

パソコンソフトなんかは、発売日に出ないのが普通。もうすぐ出ると言われ、2年ぐらいたってから発売されるソフトだってある有り様だ。それならまだいいほうで、結局は発売中止になるケースだってある。それを考えたら、ソフトが発売されるだけマシですよ。ってことで無罪。

陪審員3
福島県／桜桃太郎クン

「発売日をちゃんと守れ／」と怒る気持ちは分かるけど、最近は雑誌の情報が早すぎることも多いのでは？早いのはいいんだけど、そのゲームの開発がゼロに近いうちに発表されちゃうのは、メーカーとしても厳しいのでは？　雑誌を見ている僕たちだって、待ちくたびれちゃうよ。今回の『ストIIダッシュ』なんてちょうどイイ時期に発表、そして発売へと流れていったのでは。結論を言えば、きちんとソフトが完成した時点で雑誌に発表、そして発売（その3～6ヵ月）へといったほうが、ユーザーにも無駄な期待をさせなくて済むんじゃないかなあ。あまり早く言われると、発売したとき新鮮じゃなくなるんだよね。う～ん、再審。

陪審員4
千葉県／疾風ウォルフクン

有罪。メーカーはソフト開発に際して、もっと計画性を持ってもらいたい。開発状況が0パーセントとか10パーセントとかいう段階でタイトルを発表し、「クオリティ重視」の名のもとに発売日を平気でズルズルと引き延ばす現状を見る限り、計画性を持ってソフトを開発しているとはとても思えない。タイトルを発表するのは、ある程度まで開発を進めてから（少なくとも画面写真を公開できる段階）にするべき。ユーザーにとって、お目当てのソフトの発売延期は本当にイヤなもの。この討論を機会に、メーカーは自社のソフト開発体制を改めて見直してほしい。

陪審員5
大阪府／あやちゃんのママサン

私は以前、ファミコンショップで働いていました。人気のあるソフトにはたくさん予約があるんですよね。で、発売日が延期になると、知らずに買いにくる人や、信じない人からじゃんじゃん電話がきたり、店で文句を言う人もいて…。気の短い私はキレそうでした。怖いお兄さんに、なんで私がボロクソに言われなければならないんですかっ!?　今思い出してもクヤシイー。私の気持ちをボロボロにしたんだから、有罪です／

陪審員6
山口県／あっくすあーまークン

無罪。発売日が早まろうが遅れようが、発売されればそれでいいと自分は思っている。が、それをそのまま発売中止にもっていくのは許せない。それぞれの事情があるにせよ、せめて理由なりを表明してほしい。そうでないと、消えていったソフトも浮かばれないのと違いますか？

陪審員7
神奈川県／橋本憲和クン

無罪。大体、電撃的に発表され、ホイホイと発売されたようなものに良作がありますか？　期末調整やイマジネーションの増大だけで作られたような、そんな慌ただしいソフトに。逆に発売日が延期され、開発を練り込まれたソフトは、その大小を問わず質の良さ、バランスの良さがにじみ出ています。近ごろのソフトはバイト代をすべてつぎ込むほど高価格なのに、このうえ発売日を急かしては、ユーザーは自分で自分の首を締めることになってしまいますよ。

陪審員8
秋田県／佐藤英徳クン

発売延期の原因はプログラムの難

まどかの取材メモ

発売延期に関する諸般の事情とは？　事情通(笑)に〝本当の理由〟を取材してみました。

まず、初めに明らかにしておかなければならないのは「発売予定」と「発売日」の違い。「発売予定」というのは、あくまでもメーカーが「この頃に出したい」という希望なんですね。だから「製作する工場のラインが空かない」場合や、「受注が集まらない」（ソフトは問屋の受注で製作本数を決めるので）場合もあり、必ずしも希望どおりはいかないとか。また、複数の開発を抱えている場合、優先順位から一方のソフトに人材などを集中させ、他が遅れるという場合も。さらに、メーカーの口がもっとも重くなるものが「版権がらみ」。これは「利害関係に問題が生じた」「モメているうちに他社が買占めた」など、立場上、理由を公にできない場合が多いようです。

それらが解決されて初めて「発売日」の発表となります。それが延びてしまう理由には、やはり「クオリティの向上」「バグ発生」など、制作に直接関連するものが多いみたい。

では最後に珍例を。「開発者が倒れたor逃げた」（実はこれを隠す言い訳に「クオリティの向上」を使う場合も…!?）、「落雷で停電になり、データがとんだ」etc.　水面下にはメーカーのいろんな苦労があるようです。（まどか）

とってもボケキャラなんだ

●友人Kは深夜、自分の部屋で『SNATCHER』を、ごていねいにアンプにつなげてプレイしていた。そして、メタルギアMk.IIに言われるままに、モニタとアンプの音量を最大に…／　Kの自室は大爆発(!?)。Kはぶっ飛び、隣の部屋からは両親が駆けつけた。次の日、それを聞いて大笑いしてしまった私だが、その5日後、私はスーパーファミコン版『真・女神転生』をなんと深夜2時、電気もついていない暗闇の中でクリアした。Kと私、一体どちらが心臓に悪かっただろうか。（千葉県／中村嵐クン）

被告人の主張

●NECアベニュー

このコーナーの被告人予定表に「発売延期メーカー」を見つけたときから心の準備はしていたのですが、いざとなると、ただただお詫びの言葉を申し上げるしかなく…。しかしながら「なぜ遅れるのか、その理由を読者の皆さんに伝える義務がある」とのことで、言い訳がましい言い訳をさせていただきます。

発売延期の要因としてまず挙げられるは、「バグによる完成時期の読み違い」です。これはソフトウェアというものの性質上、回避しづらい事故なのですが、これで遅れたとしても2、3ヵ月程度が関の山であり、あまり大幅な延期になることはありません。

大きな遅れを出す理由は、よく言われることですが「作品のクオリティアップを目指したため」が、やはり要因の大半なのです。開発スタッフは自らの能力と時間を100パーセント活用して作り上げるのですが、職人としての自らの欲求や、ユーザーの皆さんの期待の声に応えるべく、能力の150パーセント、200パーセントの力を発揮すべく模索を始めます。優秀なスタッフであればあるだけ、こういった傾向は強く、ときにはプログラムを再構築し、ときにはグラフィックを総描き替えし、満足がいくまで追求を続けます。

私の職制「プロデューサー」というものは、「期日を守れない120点の作品よりも、期日を守る80点の作品」を作らなければならない管理者の立場にあるのですが、自分自身がその作品にのれば のるほど、率先して手間ヒマのかかる道を選んでしまう傾向にあるため(『スーパーダライアスII』では11ヵ月、『モンスターメーカー〜』では14ヵ月遅れてしまいました)、まず管理者として失格です。さらに会社の経営面から言えば、「50点の作品でも出さないよりはマシ」なのですが、1から作り直してみたり、ときとしてスタッフ総取り替えなどという暴挙もしていますので、これはもう会社員失格かもしれません。

もちろん、私個人としても、NECアベニューとしても、皆さんをお待たせしないために改善策を施し、努力しています。まず、クオリティの確証ができるまで「発表」あるいは「発売時期の発表」を控えるということ。実はこれは1年ほど前からの作品で実行しており、『ドラゴンナイトII』『CAL II』『卒業〜』などがこの例です。また、制作部を3つに分け、個別にプロデューサーをつけることで、私の魔手を防ぎ、遅れの原因を作らないようにしました。この9月に発売される『麻雀オンザビーチ』などがこの例です。

今までユーザーの方々を始めとし、関係諸般の皆さんにはさまざまなご迷惑をおかけして参りましたが、この冬までに『モンスターメーカー〜』を始め、『チキチキボーイズ』『ストライダー飛竜』『スーパーダライアスII』など、長らくお待たせしました作品の発売が決定しました。これを機会に「発売延期の常連」から「発売が(あまり)遅れないNECアベニュー」を目指しますので、よろしくお願いします。　(プロデューサー：多部田俊雄)

●アスク講談社

率直に言って、開発期間の見込み違いです。そもそも『1552天下大乱』は、拘束されたルールを与えたものではなく、よりその環境世界を現実化しようと企画されたものです。題材として戦国の世界観を選択し、それをよりリアルな戦国環境と戦国武将の意思、個性の再現を大量のデータによって作り出すことでした。つまり、このようなゲーム環境に接することでプレイヤー自身の能力、個性がゲームに反映されることを目指したのです。結果、これをシステム化する試みに時間をいただくことになりました。ゲーム性の試みはこれからでもあります。プレイした感想の"声"を期待したいところです。(広報宣伝部：亀谷)

●ハドソン

『天外魔境II　卍MARU』のときは、発売日が遅れ、皆様に大変ご迷惑をおかけして申し訳ありませんでした。しかし『天外魔境II〜』に関しては、時間をかけたなりにユーザーの皆様にも満足していただける作品に仕上がったのではないかと思います。『天外魔境II〜』以降の作品では、なるべく発売日を延ばさないためにも、マスター近くになり、クオリティも納得できる水準に達してから発売日を発表するようにしています。まれに発売日未定のソフト(『ダイナスティック・ヒーロー』など)もありますが、それらについても、上記のようなレベルに達したら、発売日を公表していく予定でいます。　(宣伝：山崎)

航など、技術的なものが大半。でも、だからといって技術サイドの人間ばかりを責められるだろうか？　本当の原因は企画、販売サイドがビジネス上の理由から無理な開発スケジュールを強行したため、というものも多いのでは？　クリスマスや決算期に発売日を合わせる、もしくは人気作とのバッティングを避けるために開発期間を削ったり、限界を超えるタイトル数を抱えてスタッフを分散させたり。今回被告に挙げられたメーカーには、是非この2点について納得のいく弁明をしていただきたい。少なくとも現在は、そういう疑問を持たれても仕方がないような新作予定が組まれているのだから。再審。

陪審員9
静岡県／カミのんクン

今回はお題からすでにおかしい。発売日延期は、あくまでもおもしろいゲームを作るため。そのゲームの力を十分出すためには、時間がかかるのは当たり前。みんなだっていいゲームをプレイしたいでしょ？　NECアベニューなんか、しょっちゅう延期になるが、クオリティは高いじゃない。これを考えれば無罪だな。

陪審員10
千葉県／冷静沈着館長山本クン

そもそも、このような悲劇が起きるのは、メーカーの怠慢に近いものがあるのでは？　メーカーの言い分は「より高いクオリティを」などの理由が多いが、これにもひと言。なぜ制作予定の段階で組み込むことができないの？　検討の時点でそれらの予定から発売日を算出すれば、発売延期などという事態は半減するはず。また、『天外II〜』のときもそうだったが、ユーザーはどれだけ遅れても、それを手にしてしまえば過去のはがゆさやメーカーに対する怒りは忘れてしまう。メーカーはそれに甘んじて、今もなお簡単に発売を延期する。だから、ユーザーにも責任がある。しかし、今こそメーカーに対して、それらの反省と改善を求めるものである。それなりの言い分はあるだろうが、やっぱり有罪。

陪審員11
北海道／ワンダーいぶき(仮名)クン

言わずと知れたメーカーさんですね。ユーザーの期待に応えるためとはいえ、ここまでくるとあきれたもんです。早い話、ほかのタイトルを発表する前に、肝心なものを発売しろって感じ(『ワードナの森』の発売中止にはがっかり)。それだけ大切に温めるのもいいけど、温めすぎると腐っちゃいますよ!!　それにしても『卒業〜』の広告にある「あの『卒業』が遅れもせずにこの夏ちゃんと発売されるんだって！」のひと言で、う〜ん。再審にしちゃおっかな。

評決

参加総数85人(有罪53人、無罪19人、再審13人)。みんな「クオリティの向上を目指して」の遅れには意外と(!?)ガマン強い。本音は「あまり待たされたくない」んだけど、そうなるとメーカーもタイトル発表に慎重になり、必然的に情報が遅くなっちゃうしね。メーカーにもいろいろ事情があるにせよ、延期(中止)に関しては納得のいく釈明がほしいというところかな。今後の開発体制の改善を期待して、

有罪！

わがまま陪審員大募集

法廷倶楽部では陪審員を募集中。被告人に対して有罪、無罪、再審(どちらとも言えない場合)の評決を明記し、その理由を簡潔に書いて送ってね。市場に読者の声を反響させる場として、誇りを持って参加してください。また、「こんなコトを討論したい」というテーマも募集中。待ってます♡　(まどか)

11月号

被告人	NECホームエレクトロニクス及び周辺機器製作メーカー
罪状	なぜソフトに必要な周辺機器が手に入らないのか!?

『ストIIダッシュ』を買ったのに「アベニューパッド6」が手に入らないという声が編集部に届いた。「メモリーベース128」「PCエンジンマウス」も同様。さらに、「スーパーシステムカード」が手に入らないという声もいまだに届く。なぜソフトに必要な周辺機器が手に入らないのか？　せっかくソフトを手にいれても、プレイできないなんてヒドすぎる！　(8月30日必着)

12月号

被告人	NECホームエレクトロニクス
罪状	「PCエンジン・アーケードカード」(仮称)発売の功罪

「PCエンジン・アーケードカード」(仮称)の発表と同時に、編集部には「あのソフトが家でプレイできるなんて！」という喜びの声が届いた。一方、「また事実上のバージョンアップじゃないか」あるいは、とくに旧CD-ROM²ユーザーからアダプタ購入などの負担に対する不満の声も。そこで、アーケードカード発売の功罪について討論する。　(9月30日必着)

●僕がラモス選手を「ザビエル神父だ」と冗談で教えて以来、異常なほどサッカーに関心を示す姪(5歳)。罪悪感を感じながらも、先日僕は、アルシンド選手を「カッパって言うんだよ。似てるでしょ？」とまた冗談を言ってしまった。おかげで姪はアルシンド選手がTVに映ると「カッパだ〜」と大ハシャギ。困ったコトに、最近頭が薄くなったおじいちゃん(僕の父親)の前でも、姪はまったく遠慮せず「カッパ」を連呼する。また罪悪感に悩む僕は、やっぱりこりない性格だろうか？(群馬県／まこーれクン)

ムカつく奴!?

なんか、カブキってムカつく奴だなー。『〜II』では主役以上に目立って、それでいて『〜外伝』では主役だぁ？ ふざけるな、っての。どこの世界に女ったらしで、しかも自分が迷惑かけてんのに全然気にしない奴がいる？ なーんか好きになれない。あれじゃ、卍丸や他のキャラがあまりにもかわいそうだ。とくに卍丸は『〜外伝』では『〜II』よりセリフが多いなんてねぇ…。

なんでこんなにカブキに嫉妬(!?)しているかと言うと、みなさんは私がモテないからそんなことを言ってるんだろー、と思う人がいるかもしれないが、まったくそのとおり（おいおい…）。断っておくけど、こんなことで法廷倶楽部なんかに出さないでよね（出さないって／）。

（神奈川県／ALL BAKAクン）

カブキの人気が高く、主役を食ってると思ったら、こういう意見もあったのね。ちなみに、編集部員の魔女サンも「私もカブキはキライ。ただのションベン臭いガキよ／」などと、キョーレツな意見を言ってます。でも、彼女のお気に入りは「極楽」というからイマイチ趣味がわかりません（笑）。

マスコットほしい

なぜPCエンジンにはマスコットみたいのがないんでしょうか？ スーパーファミコンにはマリオ、メガドライブにもソニックというマスコットがあります。それに、マスコットがあったほうが絶対にPCエンジンのユーザーも増えると思います。このままだと、PCエンジンの未来は暗くなるかも…。そこで僕にひとつ提案があります。それはユーザーのみんなからマスコットのアイデアを募集してはどうでしょう？ ちなみに、このことを法廷倶楽部で取り上げてほしいのですが。

（愛知県／あかいどらごんクン）

「マスコットがほしい」という意見はよく届くのよね。PCエンジンファンでコンテストみたいなのをやってもいいけど、採用されるか保証できないもんねえ(笑)。まどかの個人的な意見としては、NECのCMで登場する「バザールでござーる」がお気に入りなんだけど。ゲーム化の可能性とかはないのかなあ？ NECホームエレクトロニクスさんは「今のところそういう話は、具体的にはありません」とのことなんだけどね…残念。

がんばれ、ヤキソバン！

日清のCMに出演しているUFO仮面ヤキソバンのゲーム化を願う謎の集団「あげ玉ボンバーズ」（仮名）。果たして彼らの念願は達成されるのだろうか？ がんばれ、マイケル富岡。負けるな、われらがヒーロー、ヤキソバン〃

（新潟県／ホリンキーJ「．クン）

あのCMはまどかも大好きなので、思わず日清食品さんに電話取材しちゃった。そうしたら「映画化やグッズの商品化など、様々なお話がきていますが、ゲーム化のお話はまだありません。もちろん、そういう話があれば前向きに検討したいですね」とのこと。ちなみに、もうすぐオンエアになるCMでは、ヤキソバンが「マッハUFO」に乗って登場するとか。これはヤキソバンの愛車（!?）で、故郷

➡「全女もイイが、JWPが最高／」とは、プロレスオタクの編集部員O君。まどかも〝ピュア〟なJWPが好き♡ デビル雅美選手にサインをもらって感激のまどかです♡

8.25日本武道館!!
行くぞ!! 女子プロ オールスターへ
夢は『ファイヤープロレス』女子プロ版 だ(願)
頑張れ 井上京子!!
全女! チャ チャ チャ オーッ!!

◀東京都／鶴上光明〝超〟全女派クン

➡ロベルト・モレノとは（ファンじゃないとわかんないって）。でも、まどかはマンセルが去って以来、F1熱が下がり気味。エグゾーストノートを聞くと血が騒ぐ体質は相変わらずだけど

◀兵庫県／宅浪士島覇羅亜乱クン

➡女のコの美少女ゲームファン代表・都築彩乃チャン。「もしかして彼女はバイセクシャルか!?」なんて、アブナイこと言ってる編集部員も（映画『氷の微笑』とかの観すぎ!?）

▲大阪府／都築彩乃サン

➡桜っ子クラブとかが出演のミュージカルの写真を雑誌で見たけど、実物セラムンは、コスプレ集団みたいで怖かった(笑)。ちなみに、PCエンジン版の最後のボスキャラのデザインは、原作の武内先生なんだって

祝 美少女戦士 セーラームーンRゲーム化!!
やったぁ〜!! ウレシイ〜ゾこの日を
私は待っていたのよぉ〜! 原作やアニメ
以外でうさぎちゃんたちに会えるな
んてもうウルウルもんだしよぉ〜!!
1993.5.31
プリンセスは
でるんかな？

◀京都府／ひびや葉月サン

▲宮城県／TOUTETUクン

➡副編集長の肩のリスは、社内旅行のサファリパークでかわいがってる姿を目撃されて以来のシンボルマーク。「偽りの愛の多い編集部で、動物だけには愛情を示す」とヒドい言われよう(笑)

の「ヤキソバーン」ではすごく速い。でも、地球では時速5kmしか出なくて、マヌケなんだって(笑)。いろいろ設定があってオモシロイね。これからもヤキソバンが活躍するコトを、そしていつかはゲームに登場することを、まどかも応援しま～す♡

またもや負担？

アーケードカード発売の記事を見た人の多くは「またバージョンアップか。いい加減にしろ」と思ったでしょう。私もそうです。しかも今回は、旧CD-ROM²ユーザーは「カードアダプタ」まで買わなければならないとは！　2M化のときも負担を強いられたのに、今回もまた、しかも2Mユーザーより重い負担をかけられるとは納得いきません。私は旧CD-ROM²ユーザーで、スーパーシステムカードも持っていましたが、「カードアダプタ」をつけてゴテゴテになってしまうのがイヤで、DUOに買い換えました。

また、高いお金を払ってバージョンアップをしたとしても、3本しか対応ソフトがない（8月号の発表の段階）というのも気になります。2M化のときは新作以外にも、ほかの発売予定のソフトがかなり2Mに切り換えたので、対応ソフトがそろいましたが、今回はそれがありません。ハドソンが'94年中にあと2本新作ソフトを出すらしいけど、それを入れてもたった5本。他のメーカーが新作を出すか、現行のものを対応ソフト化しなければ、ソフトの数がそろわず、ヘタをすればあのスーパーグラフィックスのようにすたれてしまわないとも限りません。以上、ユーザーに大きな負担をかけるということと、対応ソフトの不備から、今回のバージョンアップには疑問符をつけざるを得ません。できれば法廷倶楽部でも取り上げてください。

（大阪府／かなり怒っている男クン）

今回はバージョンアップとは、また質が違うらしいけど…。でも、アーケードのゲームをプレイできるという喜びの声と同時に、このような批判的な声もかなり届いたのも事実。早速、法廷倶楽部の議題にして討論してみましょう。詳しくはP49を読んでね。

▲千葉県／義クン

❍相変わらずバカだなぁ(失礼！)。ここんとこずっと『卒業～』ネタね（しかも、いつもアブナイ）。義クンって、『W-Z』とか渋いゲームのファンじゃなかったの？　誰の影響を受けたんでしょーねえ。悪い友だちでもいるのかしら（冗談）

▲滋賀県／女神達の兄貴クン

❍依然、「移植して～！」との叫びに近いファンの声が絶えない『ああっ女神さまっ』。「今のところ予定はない」というバンプレストさんのコメントだけど、『マジカルチェイス』みたいに読者の力で動くことを期待!?

▼兵庫県／R田中伸英クン

❍まどかもサンプルを見たけど、重量感たっぷりで、声もリアル。年末には映画の公開もあるし、その後はハリウッドにも登場するんだって。ゴジラを使った対戦型アクションはPCエンジンだけでしょ？　コレは「買い」だよね♡

▲神奈川県／橋本徳和クン

❍PCエンジン版は移植じゃなく、オリジナルなんだって。凝りに凝った演出など、ドラキュラシリーズ最高作というウワサも。「PCエンジンのために美少女を用意しました」とは広報の早坂嬢。どんな風に出てくるかは「まだ秘密」だって

リーダーズランドではおたよりを募集中。評論家は極私的ゲーム評へ、陪審員は法廷倶楽部へ。そのほかのハガキは何でも日記感覚で書いて、PC文化屋雑貨店へ。隅っこにでも、まどかへのメッセージがあるとうれしいな♡

さて、まどかは今月号の仕事が無事に（!?）終われば、夏休み映画を観まくってるハズ。『～マリオ』もイイけど(一応)、オススメはやっぱり超大作『ジュラシックパーク』。まどかの個人的な意見では、J（ジェフ）・ゴールドブラムのクールな役柄がイイ♡　みんなも夏休みのレポートなど、楽しいハガキを送ってネ♡　（数日、恐竜の悪夢に悩まされたけど、もう一度観るもん☆まどか）

11月号のテーマ 卒業 グラデュエーション（8月30日必着）
12月号のテーマ ラングリッサー　光輝の末裔（9月30日必着）

あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンファン編集部 リーダーズランド係

●私はスーパーCD-ROM²版『天外魔境～』のプレゼントキャンペーン中にDUOを買った人はみんなもらえると勘違いし、すぐに応募した（ちなみに92年5月)。だいぶ後になってからPCエンジンファンを読んで、期間中からはずれていることを知り、がっかりしたところに、なんと夢にまで見た『天外魔境～』が送られてきた。この場合、ボケキャラなのは何も知らずに応募した私なのか、期間外の人にまで送ってくれたNECホームエレクトロニクスなのか…？（岐阜県／中村英男クン）

SPECIAL EDITION
わくわく
美少女ランド
最終回
女学生制服図鑑
この連載も早6回を数え、無事使命（?）を終えたように思う。そこで今回は、もっともアブない、禁断の世界へと皆さんをご案内することにしよう。わくわく美少女ランドのファイナルは「制服」（ああ、すでに甘い響きが…）について徹底考察する!!

由緒正しき制服研究

「制服」と言うと“ブレザー”や“セーラー服”のことを連想するよね。でもね、服の種類も大事だけど、通学時の姿、カバンとか、クツとか、トータルで見るべきだと思うゾ。

セーラー服

セーラー服のことをいまさらクドクドと解説するつもりはないけれど、やはりエリとスカーフ、上着のスソあたりがポイントかな？　どうしてそこがポイントなのかは、詳しくは述べないのが吉かと…。なんて言うのかな、ブレザーよりはある種の色気？があるような気がするんだよね。上にあげたポイントにね。ホントだってば!!

⬆セーラー服はなんと言ってもうなじが露出してしまうことがポイント高い

⬆しかし、女性の体型を隠すという点においては、悲しい服と言えるかも…

ブレザー

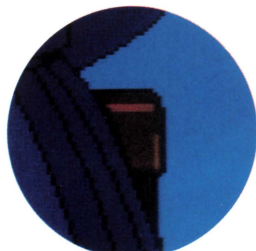
ブレザーの胸元には決まってボウタイが飾られている。学校によってはリボンの場合もあるけどさ…。セーラー服とは違って色気にはトボしいけれども、いろんな色、いろんなデザインがあるみたいだね。カラフルなジャケットや、すっきりしたデザインのブラウス、それから、スカートなんかミニのものまであるのがウレシイね。

⬆ブレザーの下に着るブラウス、あるいはシャツは体型を隠すことがない

⬆１番上のボタンまでしっかり閉めるのがフツー。うなじが隠れるのが悲しい

カバン

最近の実状にはそぐわないが、やはり学生には学生カバンだよね。フツーの、教科書やら英語の辞書まで入れた分厚いカバンこそ、通学する学生のシンボルだったのに、東京ではとんと見かけることがなくなっちゃったもん。おじさんには悲しい、シクシク。

⬆学生カバンを胸の前で抱きしめるしぐさってかわいらしいよね。女学生が小走りするときの基本フォームだ！

⬆カバンを後ろ手に持って立っている。この姿も、女学生が人を待っているときの基本フォームだよね!!

クツ

女子学生の通学時のクツと言えば、革製の黒いものと相場が決まっていたんだけど、最近はこれすらも見かけることが減りつつある。さすがにハイヒールはいないとしても、バスケットシューズなど、気楽に動けるものが多くなっているような気がする…。

⬆これこそ標準的な女学生のクツ。クツ下はトーゼン三折りでなきゃいけない!?　う〜ん、やっぱおじさんの感傷か

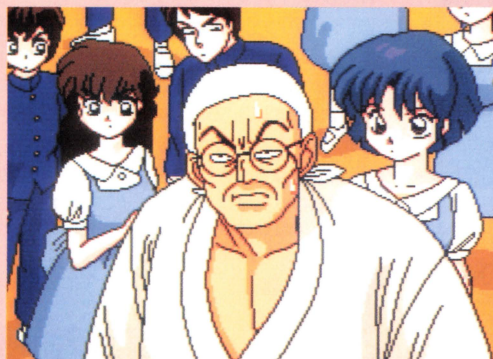
⬆バスケットシューズにアイビーソックス。活動的な女の子なら、こんな格好も似合ってるよね

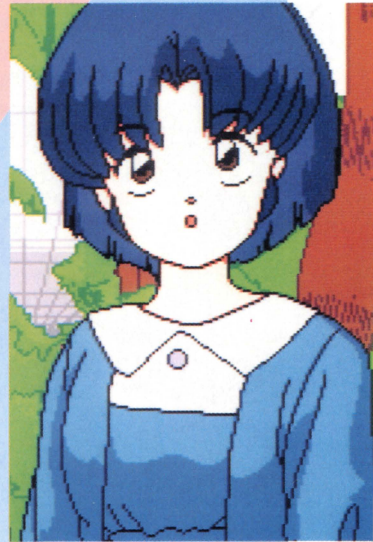
ここでは夏服と冬服のちがいについて考えてみよう。もちろん、男子とちがって女のコには合服（季節の変わり目に登場する）があるのは知ってるけど、適当な資料がないんだもん、ゴメンな!!

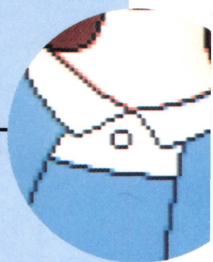
風林館高校

ゲーム名:らんま$\frac{1}{2}$　打倒、元祖無差別格闘流!
メーカー名:日本コンピュータシステム

天道あかねたちが通う「風林館高校」では、女子の制服としてブレザーを採用している。ただし、夏服では基本的に上着を着なくなるだけで、大きな変化はないようだ。

◆あかねたちの制服はエプロンドレスのようなデザインが特徴。着ているブラウスも肩がふくらんでいて、全体に女らしい感じを強調

◆とりあえず、前のオッサンがジャマだけど、写真左の女の子に注目。腰の後ろに大きめのリボンがついている

◆あかねたちの冬服は本当にスタンダードな感じがするよね。とくにコレだ!!と言う特徴がないのが残念だよなぁ

◆この学校では首もとにボウタイもリボンも付けていないんだ

◆胸元に飾りがないぶんだけ体型を反映しやすいと言える

◆うむ、冬服は全身が入った写真が見つからないんだよなぁ…。だからスカートがどんなものかは見当がつかないけど、まあ、ひだがない、短くもなく、長くもないごくごくふつうのスカートなんだろうな、きっと

この高校の冬服のジャケットには特徴がない。ただし、冬でもボウタイの習慣はなく、夏服はブラウスだが、冬はシャツに代わるみたいだ。このシャツは、けっこう首の露出が大きいのが特徴と言えるかな?

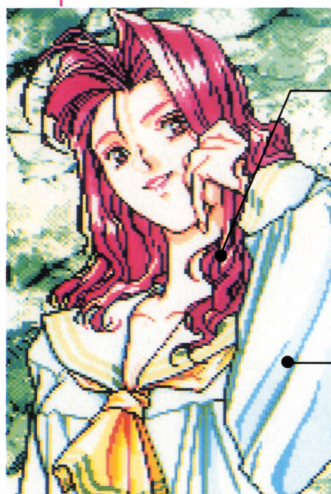
冬服

このコーナーでは、「私立清華女子高校」の学生たちを例にとり、校則について考えてみたい…と思ってたんだけど、この学校に本当に校則なんてあるんだろうか？　詳しくは本文を!!

私立清華女子高校

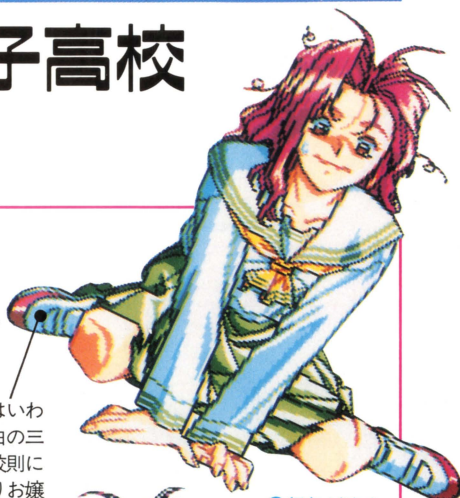
ゲーム名:卒業　グラデュエーション
メーカー名:NECアベニュー

高城麗子

高城は年中長袖なのをのぞけば、まぁまぁ校則を守っているほうではないだろうか。しかし、そのウェーブをかけたロングヘアなどは、とうてい校則を守っているとは思えない。ふつうの女子高なら肩を越える髪は束ねるように決められているのではないのかなぁ…。

ウェーブのかかったロングヘアは通常は束ねるべきであろう。でもね、高城はいっさい気にしてないの!!

高城の校内でのクツはいわゆる上履き。クツ下は白の三折りと、このあたりは校則に忠実なようだね。やはりお嬢様には白いソックスがよく似合う!?なんて思っちゃうなぁ。

高城のセーラー服は、必ずソデが長いのだ。お嬢様には日光は大敵、日焼けを防ぐためなのかなぁ。

⇧髪をかきあげる高城のしぐさは、高校生とは思えないほど色っぽいネ…

⇧留年が決まってズッコケている高城。ハネた髪が♡

⇧夜の町にたたずむ高城。遠くを見つめる目が…

新井聖美

新井はスカーフはしないし、ソックスをはいてないし、もちろんスカートの長さはスケ番仕様だし、こんなことでいいのだろうか？　これで要注意人物としてマークされているだけなんだから、この学校の校則ってかなり緩やかなんだろうね。

⇨新井はなんとノー・スカーフ!!　こ、こんな格好が許されてよいのでしょーか？

⇨エッ、新井ってばひょっとしてノーブラなの？　まさかね…

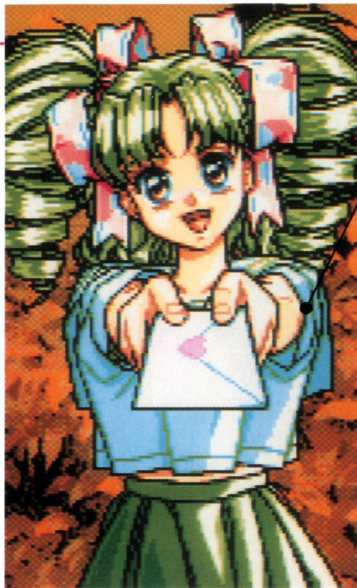
新井も長ソデだが、勢いよくまくり上げ、腕を出しているのが色っぽい？　なぁんて、もちろんこれは校則違反じゃないの？　ま、新井の格好はねぇ…。

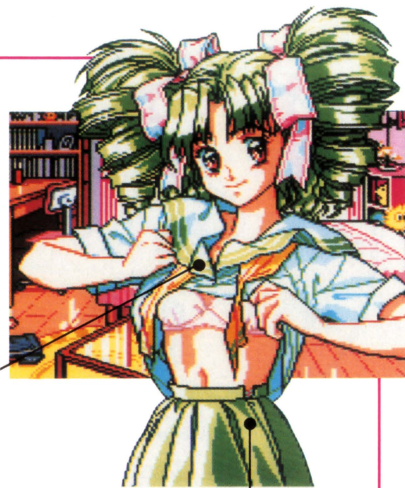
な・ん・と新井ってば素足なのだ。この写真ではそこまでやってるという証拠はないけれども、片足きっとかかとを踏んづけているんだろうなぁ。

⇧ダイタンにもスカートであぐらを組む新井。こーゆー格好をされると男としては目のやり場に困る？

志村まみ

服装をチエックしても特に校則違反はしていないようだけど、強いてあげればその髪型、およびリボンっていいのかなぁ?って気がするよね。彼女は1年中半ソデ、つまり夏服で過ごしているようなんだけど、やっぱり基本的に元気なんだよなぁ。おじさんはうらやましいよ、まったく!?

➡ラブレターイベントのシーン。胴回りのスソが上がってしまって下着が見えちゃうぞ

半ソデの夏服が彼女のトレードマーク。清華女子高校の夏服のソデって、二つ折りなんだね。しかし、4月1日から半ソデだと寒いんじゃないのかなぁ…。

そうそう、セーラー服を着るときにはスカーフをゆるめるのが常識。まぁ、まみちゃんの頭は、控えめに言っても小さくはないから、当然スカーフをゆるめなきゃいけない。

⬆志村まみ、着替えの図。今回のサービスカットだ。タンノーするように!!

セーラー服につきもののフレアスカート。あるいはひだ付きスカートがGOOD。

加藤美夏

超元気な加藤も、ゲーム中は夏服で過ごしている。彼女も服装的には何の問題もなさそう。ショートカットだからトーゼン髪型も問題ない。もし、彼女が校則違反をしているとしたら、きっと足元だろう。スニーカーにアイビーソックスだなんて、本当に学校側は許しているんだろうか?

➡バックに桜吹雪が舞っているのに半ソデの加藤美夏。でも、不思議と違和感ないなぁ…

加藤はスニーカーにアイビーソックス。活動的な彼女にはぴったりだけど、やっぱり校則違反だったら良くないよね!!

新井とちがって加藤はブラをしている、という証拠写真。だってホラ、ブラのストラップが見えてる!!

⬆やっぱり加藤に黒い革のクツは似合わない?

中本　静

さすがに中本の服装はまったく問題ない。髪型も問題ない。クツだってフツーの女学生の格好。さすがに清華女子高校きっての秀才とうたわれているだけのことはある。つまり、完全無欠の女学生なのだ。もし彼女が校則違反を犯しているとしたら、ラフにまとめた髪型くらいかなぁ…。

⬅いかにも女学生って感じの中本が夜の街にたたずんでいたら、誰でも声をかけてしまう

校則をきちんと守る中本は、当然黒い革のクツをはいている。イヨッ、さすが女学生のカガミ!!

⬆組編成が発表されている掲示板を見上げる中本。病弱なのに、半ソデで寒くないのかな

⬇メガネをちょっとずらしてニッコリほほえむ中本の笑顔ってステキだよね!!

セーラー服はおじさんたちのアコガレ♡　このページでは、そのセーラー服について、さらに知識を深めてみようか？　ということで、セーラー服を採用している3校を検討してみよう。

聖心女子学園

ゲーム名:夢幻戦士ヴァリス
メーカー名:日本テレネット

麻生優子が通う「聖心女子学園」が採用しているセーラー服はごくスタンダードなもの。ただし、朝寝坊気味の優子の着替えは乱雑そのもの。だってさぁ、スカーフを結わえたままで着替えちゃうんだもの。優子の頭って小さいんだろうね。

◆遅刻しそうなのか、スカーフを結わえたままで着替える優子。窮屈そうだなぁ…

◆だ・か・ら、窮屈そうな着替えはおよしなさいってのに…。ワキのところなんか、破れちゃいそうじゃないか!!

◆優子の通学風景。おじさんにとっては心のオアシス、優子にとっては痴漢の出没場所？

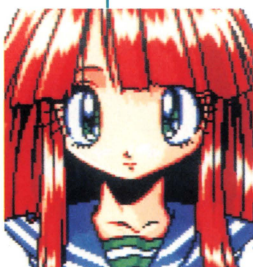
◆そうそう、これも優子のガサツなところ？　女の子ってふつうはスカートをはいてから上を着替えるんじゃないのかなぁ？

友引高校

ゲーム名:うる星やつら STAY WITH YOU
メーカー名:ハドソン

「友引高校」のセーラー服こそ、郷愁さえ感じさせる、いわばオールドタイプだ。ヤボったいかもしれないけど、おじさんたちが思い浮かべるセーラー服ってこんなデザインなのだ。

◆ラムのセーラー服姿って、いろんな意味で郷愁をそそるよなぁ。あのころは若かった

萬純が着ているセーラー服は、ちょっと変わってる。スカートは短いし、上着はジャケット風。学校の制服なのか私服なのかさだかではないのだ。

◆萬純の制服は一応セーラー服なんだけど、彼女の通う学校のものかどうか不明。制服としてはかなりザンシンなデザインといえる

◆萬純のセーラー服は色といい、短めのスカートといい、ニュータイプ!?

？？？

ゲーム名:雀偵物語3 セイバーエンジェル
メーカー名:アトラス

特別講義 ブレザー編

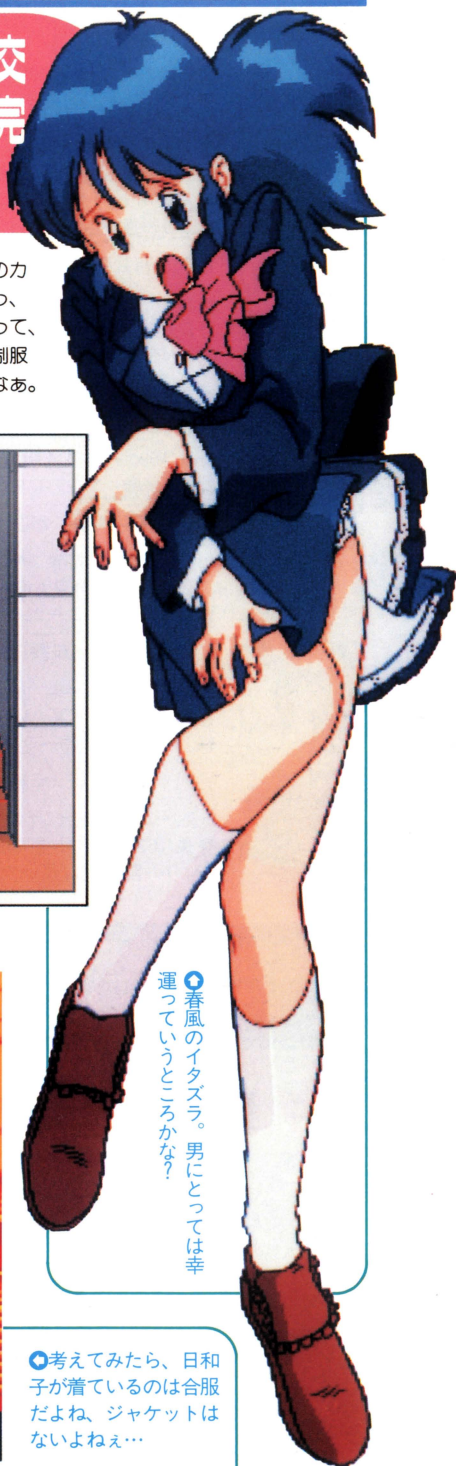
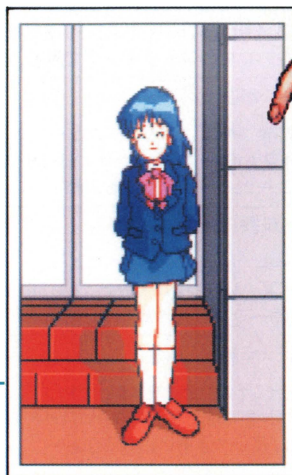
おじさんたちがセーラー服に郷愁を感じている間に世の中はブレザーのほうが圧倒的に増えてしまった。まぁ、これはこれで可愛らしいからそれでいいんだけど、チラリズムがないような気が…。

県立R高等学校 私立S女子学院

ゲーム名:スーパーリアル麻雀スペシャル
メーカー名:ナグザット

ここでは『スーパーリアル麻雀スペシャル』のカスミとショーコのブレザー姿を紹介しよう。えっ、ミキはどうしたかって? ミキの通ってる学校って、基本的に私服でOKみたいなんだよね。ミキの制服姿それも、できればセーラー服姿を見たかったなぁ。

セーラー服の必須アイテムがスカーフなら、ブレザーの基本はボウタイ。リボンのものもあるけどね!! ショーコはボウタイ、カスミはリボンと、2パターンそろっている。

⬅今回登場するキャラの中で唯一公立校に通っているのがこのショーコ
➡入学記念の写真。カスミは制服で学校を選んだとか。似合ってるよね!!

⬆春風のイタズラ。男にとっては幸運っていうところかな?

紅華学園

ゲーム名:魔界ハンター妖子　遠き呼び声
メーカー名:日本コンピュータシステム

⬅ブルーのブレザーが夕焼けに染まって茜色に見えている…

今回、ブレザーもけっこうな数集めてみたけど、校章が入っているのはこの学校だけみたい。

妖子たちが通う「紅華学園」のブレザーの特徴は、左胸に入っている校章かな? けっこうタイトなジャケットだから体の線がくっきり出てしまうんだよネ。ムフ♡

月観学園中等部

ゲーム名:ムーンライトレディ
メーカー名:NECホームエレクトロニクス

⬅考えてみたら、日和子が着ているのは合服だよね、ジャケットはないよねぇ…

よくわからないデザインの「月観学園中等部」のブレザー。とりあえずミニはいいぞ!!

分類するとブレザーだけど…。でも、こんなにドレスアップされたブレザーなんてあるのかなぁ? ライバル『セー〇ームーン』のミニのセーラー服に対抗してのことか?

今月のモデルリスト

	名前：ラム　年齢：17歳 出演ゲーム名：うる星やつら　所属：ハドソン 身長:163cm(推)体重:46kg(推)B・W・H:88・56・89(推) ㊋より一言:何もかもがみな懐かしい…。なんちゃって
	名前：天道あかね　年齢：16歳 出演ゲーム名:らんま½　所属:日本コンピュータシステム 身長:162cm(推)体重:49kg(推)B・W・H:84・60・88(推) ㊋より一言:制服姿もやっぱり色気がないの
	名前：麻宮萬純　年齢：16歳 出演ゲーム名：雀偵物語３　所属：アトラス 身長:158cm　体重:43kg　B・W・H:86・56・88(推) ㊋より一言：３回連続登場ありがとう
	名前：高城麗子　年齢：17歳 出演ゲーム名：卒業　所属：NECアベニュー 身長：165cm　体重：54kg(推)B・W・H：87・57・87 ㊋より一言：色気にかけては人後に落ちない？
	名前：ショウ子　年齢：17歳 出演ゲーム名:スーパーリアル麻雀スペシャル　所属:ナグザット 身長:164cm(推)体重:49kg(推)B・W・H:84・62・89 ㊋より一言：そーか、高校生だったんだよね
	名前：新井聖美　年齢：17歳 出演ゲーム名：卒業　所属：NECアベニュー 身長：164cm　体重：58kg(推)B・W・H：86・58・85 ㊋より一言：エッ、ノーブラで学校通ってんの？
	名前：芹沢香澄　年齢：15歳 出演ゲーム名:スーパーリアル麻雀スペシャル　所属:ナグザット 身長:157cm(推)体重:42kg(推)B・W・H:83・60・88(推) ㊋より一言：ブレザー姿がいちばんカワイイ
	名前：志村まみ　年齢：17歳 出演ゲーム名：卒業　所属：NECアベニュー 身長:159cm　体重:48kg(推)B・W・H:82・59・83(推) ㊋より一言：ちなみに白のストッキング常用者
	名前：真野妖子　年齢：16歳 出演ゲーム名：魔物ハンター妖子　所属：日本コンピュータシステム 身長：158cm　体重：45kg　B・W・H：83・54・85 ㊋より一言：ブレザー姿はチィに負けてるなぁ
	名前：加藤美夏　年齢：17歳 出演ゲーム名：卒業　所属：NECアベニュー 身長：162cm　体重：48kg(推)B・W・H：83・56・85 ㊋より一言：スニーカーが似合ってるよね
	名前：小川千賀子（通称チィ）年齢：16歳 出演ゲーム名：魔物ハンター妖子　所属：日本コンピュータシステム 身長:155cm(推)体重:45kg(推)B・W・H:86・59・88(推) ㊋より一言:このコはセーラー服よりブレザーが似合う
	名前：中本静　年齢：17歳 出演ゲーム名：卒業　所属：NECアベニュー 身長：160cm　体重：46kg(推)B・W・H：84・56・85 ㊋より一言：破顔一笑の笑顔が抜群にいい
	名前：彩月日和子　年齢：15歳 出演ゲーム名：ムーンライトレディ　所属：NECホームエレクトロニクス 身長:160cm　体重:45kg（推）B・W・H:83・56・83 ㊋より一言:この制服をブレザーに分類して大丈夫かな?
	名前：麻生優子　年齢：17歳 出演ゲーム名:夢幻戦士ヴァリス　所属:日本テレネット 身長:162cm(推)体重:48kg(推)B・W・H:84・58・87 ㊋より一言:思えば長いつきあいになるなぁ…
	名前：ラン　年齢：18歳（推） 出演ゲーム名：うる星やつら　所属ハドソン 身長:158cm（推）体重42kg（推）B・W・H:82・54・85（推） ㊋より一言：胸元だけの出演となりました

わくわく美少女ランキング 結果発表！

わくわく美少女ランドで募集していた美少女人気投票の結果をついに発表／　たくさんの応募ありがとう。応募の中から抽選で50名に特製テレカをプレゼント。発送をもって発表とします。

第1位　真野妖子　715ポイント

出演作品　魔物ハンター妖子・シリーズ
メーカー名　日本コンピューターシステム

見事、栄冠を獲得したのは真野妖子。あの変身シーンが人気の秘密か？　好きな理由として目立ったのは「普通の女のコらしくて可愛い」という意見。ゲームの完成度の高さも見逃せない要因だ。

第2位　神楽坂優奈　702ポイント

出演作品　銀河お嬢様伝説ユナ
メーカー名　ハドソン

僅差の２位はやっぱりこの人。大ボケぶりが人気のポイントだ。横山智佐さんの声がピッタリだという意見も多かった。

第3位　サヤ　352ポイント

出演作品　コズミック・ファンタジー・シリーズ
メーカー名　日本テレネット

上位２人からは離されたがガッチリ３位をキープしたサヤ。おとなしい性格と「お約束」シーンの人気が特に高かった。

順位	名前	ポイント	出演作品／メーカー
第4位	コルク・ランス	270ポイント	フォーセットアムール／ナグザット
第5位	リリア	225ポイント	イース・シリーズ／ハドソン
第6位	麻生優子	198ポイント	ヴァリス・シリーズ／日本テレネット
第7位	マイ	162ポイント	コズミック・ファンタジー３／日本テレネット
第8位	絹	117ポイント	天外魔境Ⅱ　卍MARU／ハドソン
第9位	キャピ子	99ポイント	改造町人シュビビンマン・シリーズ／日本コンピュータシステム
第10位	天道あかね	90ポイント	らんま½・シリーズ／日本コンピュータシステム
第10位	フィーナ	90ポイント	イースⅠ・Ⅱ／ハドソン
第12位	リム	72ポイント	コズミック・ファンタジー・シリーズ／日本テレネット
第12位	フローラ	72ポイント	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ／ハドソン

※モデルリストの中の(推)は編集部の推定を意味しています

インフォスクラム

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

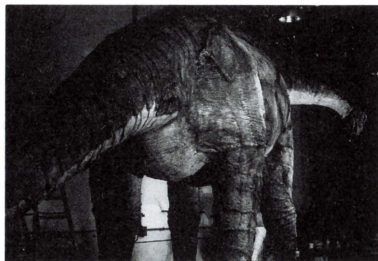
Event 『ジュラシック・パーク』特別協力プロジェクト 「最後の恐竜王国2」開催！

さらに加熱する恐竜ブーム

最近の恐竜人気はすさまじい。渋谷あたりでも行ってごらんよ。緑や茶色の恐竜たちがあっちこっちでオブジェになってる。中にはリアルに表情を変えるなまめかしいヤツもいるし、それらを女のコたちは、「カッワイイ〜♡」とか「カッコイイ〜♡」とかおおせである。そういや、流行りモン大好き少年の聖書"ポパイ"の知性・教養面接試験にも、"恐竜の名前を5つあげよ"とかあったなあ。こりゃもう、ウンチクのひとつも語れなきゃ、この夏は越せそうにない。

ナニ、恐竜もカエルも見分けがつかない？　それなら体感アミューズメントパーク『最後の恐竜王国2』に行きなさい。ここは、精密に復元された恐竜ロボットたちが住む、体感アミューズメント。映画「ジュラシック・パーク」の特別協力をも得た、とびきりレアなイベントなんだ。

⬆三波春夫センセが歌うテーマ曲『恐竜音頭』。作詩は秋元康。テイチクより税込1000円で発売中

⬇「恐竜音頭」にはカンペキな振付けアリ。一緒に踊る？

⬆全長13.7mのケティオサウリスクス。もち、他の恐竜も続々登場

映像とロボットで極まる臨場感

ハリウッドのアーチストが造り上げた精密な恐竜ロボットたちは、なんと実物大！　全長13.7mのケティオサウリスクスが動くさまなんて、チビっちゃうよ、ホント。火山からは溶岩が吹き出すなど、背景も凝りに凝って臨場感は申し分ナシ。ジュラシック・パークコーナーでは最高のSFXで甦った恐竜たちの映像が存分に楽しめるし、『恐竜王国研究所』『恐竜パラダイス』ではゲームをしたり、クイズをしたり。『恐竜王国ブッフェ』で"恐竜発掘ピザ"でも食べれば、古代にロマンをはせる恐竜少年のできあがり、というワケさ。今夏は映画にイベントに、恐竜ざんまいだ。

⬆食事と入場料がセットになった"恐竜王国ランチプラン"。中学生以上5500円、子供3500円（ともに税別、要予約）

■会場：新高輪プリンスホテル・飛天・JR品川駅徒歩5分　■日程：8月31日まで　10:00〜19:00　■入場料：当日中学生以上3000円、子供2000円　■問い合わせ：『最後の恐竜王国2』事務局　☎03-5269-8593

映画も公開中だ！

マイケル・クライトンの同名小説を"映画の歴史が変わる"というキャッチのもと、スティーブン・スピルバーグ監督が映画化。科学の進歩により再生された恐竜が人間を襲う、恐怖ドラマだ。最先端の特殊効果とCGにより、皮膚のシワにいたるまで本物ソックリの恐竜は、観る者を圧倒する。（上映時間／2時間7分）

⬆コンピュータの完全制御で安全なはずの恐竜テーマパークに何かが起こり…

Event 「スーパーマリオSFXワールド」 映画の中に飛び込んだみたい！

日本が生んだ世界のヒゲオヤジが活躍する話題の映画『スーパーマリオ／魔界帝国の女神』。ハリウッド最高のスタッフたちの手によって作られたこの映画は、随所に盛り込まれた最新SFXで、観客をウナらせている。そのSFXワールドを体験できる、いわば「オイシイとこ取っちゃった♪」みたいな『スーパーマリオSFXワールド』なるイベントが、渋谷BEAMで行われているぞ。

場内は3つのコーナーで構成されている。映画のSFX世界を再現するファンタジックな「ムービーゾーン」。クリーチャーやパーツ、衣装などをハリウッドに現存する工房のように再現する「ワークゾーン」。そして、クルマに乗ったり、任天堂の人気ゲームを『スーパースコープ』などで遊べる「体感ゾーン」だ。どれも実際に映画で使用された素材で展示しているため、エキゾチックカー、ポリスカー、グンバ、ヨッシーらが、スクリーンから抜け出してきたような空間と思ってヨロシイ。

⬆魔王の親衛隊・グンバ。悪役だけどユニークな奴だ

⬆タクシーなど、映画中に出てきたクルマも展示

もうひとつの目玉は、豊富にそろったマリオ関連グッズの販売。イベント最終日には、なんと一部展示品のオークションも予定されている。もしかしたら、クルマなどの大物も登場するかもしれないぞ。いくらの値がつくか、興味あるとこだよね。

■場所：JR渋谷駅より徒歩3分　渋谷BEAM・4F　■開催期間：8月30日まで　11:00〜20:00　■入場料：大学生以上900円、中・高校生700円、小学生500円　■問い合わせ：スーパーマリオ事務局　☎03-3567-6446

Spot 米・シカゴで超人気のバーチャルリアリティゲーム「バトルテックセンター」

都市型テーマパークの先駆け『ドクター・ジーカンズ』に〝これぞバーチャル・リアリティ〃〟と力みたい、眼からウロコのスーパーウェポンが登場した。米国シカゴで驚異的人気を得た『バトルテック』なる戦略ゲームである。プレイヤーはメック（ロボット）のパイロットとなり、実物さながらのコックピットに乗り込んで、他のメックとバトル。個人戦、チーム戦とバリエーションもあり、リアルなモビルスーツごっこが展開するというワケ。実際の操作は、①パイロット名を登録（どんな名前でも可。外人にだってなれる）。②ビデオで基本操作をお勉強（怠けるとコテンパンにされる!?）。③コックピットに乗り、計器チェック（ワクワク、ドキドキ）。④GO〃（「イクぞ〃」と叫んでも良し）。画面に映し出される自分以外のメックを、さまざまな武器で撃破〃⑤10分間のプレイ終了後、戦闘シーンが再現される（負けても泣くな）。どーだ、タマんないだろ。'94年には第１回ワールドカップも予定されてる。今から練習しとく？

■場所：ＪＲ渋谷駅より徒歩５分　ドクター・ジーカンズ２Ｆ　■営業時間：15:00～23:00　１プレイ1000円　■問い合わせ：ドクター・ジーカンズ　☎03-3476-6718

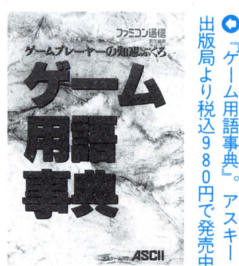
これがバトルテック本体。ドクター・ジーカンズ内「バトルテックセンター」には８台設置

コックピットに乗り込み開始を待つ！

画面は戦況を目まぐるしく伝えてくる

Books ゲームプレイヤー知恵ぶくろ 楽しくわかる『ゲーム用語事典』

ゲーマー、パラメータ、ＲＡＭ。最近、巷(ちまた)ではこんなゲームやコンピュータに関する言葉があちこちにあふれている。中には、コンピュータゲームについてのある程度の知識がある人が聞いても、さっぱり意味が分からないような難解な用語も出てきてしまう始末。そんな言葉が会話の中で友だちの口から気軽に出てきてちょっとアセった覚えはない？

そんな人たちを救うため（？）の本がこの『ゲーム用語事典』だ。ロールプレイングゲームやマッピングといった、ゲームプレイヤーたちにとっては常識的な言葉から、プログラマーが使うような専門用語まで幅広く取り扱われている。その他にも、マニアの間で使われている（!?）、思わず笑ってしまう妙なスラングなども掲載。事典なんだけど、読んでいて楽しい内容になっている。

『ゲーム用語事典』。アスキー出版局より税込９８０円で発売中

News 知っておいて損はない、最先端のソフト制作基地「NECマルチメディア工房」

東京・内幸町に「NECマルチメディア工房」が開設。会員（年会費個人１万円、法人５万円）にPC-9800のパソコンCD-ROM市販ソフト制作のため、設備を提供してくれる。設備投資の増大で、プランを実現できない制作者の救世主と言える。

会員の対象は〝市販ソフト制作〟だが、ソフト制作の底辺拡大で、PCエンジンへの好影響も期待でき、これは僕たちにとっても朗報だ。会員でなくとも隣接する「マルチメディアギャラリー」で、この工房で作られた作品が自由に見られる。興味のある人は、まずこちらをを訪ねては？

撮影スタジオ。他に音声の収録が行えるスペースなどの設備も備えている

■場所：日比谷シティー・日比谷国際ビルＢ１　地下鉄内幸町駅より徒歩１分　■問い合わせ：NECマルチメディア工房　☎03-3595-0519（月～金10:00～17:00）

Goods 風船にメッセージを乗せて♡　粋な贈り物『バルーナグラム』

誕生日はもちろん、父の日、母の日、敬老の日…とプレゼントを用意しなきゃいけない日が年中いっぱい。でも、ゲームに夢中でプレゼントを買いにいく時間がもったいない、なんて不謹慎（笑）な人にお勧めなのが宅配風船『バルーナグラム』。銀行に料金を振り込み、電話で注文するだけで宅配してくれる。花の宅配ってのはよく聞くけど、風船ってトコが一風変わってて、イイでしょ？　１～２週間前だと配達日を指定でき、風船に入れるメッセージをＴＰＯに合わせて既存のものから選べるのだ。

風船は３週間ほどもつスグレもの。これでお父さんやお母さんのご機嫌を取っておけば、しばらくはゲームばかりやってても大丈夫、かな？

■価格：3500円～（税込）　■問い合わせ：有限会社アメリカンバルーンファクトリー　☎03-3748-5332

'93年おもちゃショーでも展示されていた。日本じゃまだ珍しいね

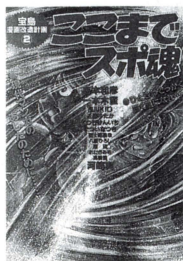
Books 解けなかったあのソフトもこれでバッチリ♡『美少女のゲーム攻略！ガイド』

今やパソコン美少女ソフトが花盛り。グラフィックはとてもきれい、しかもＨ度バツグン〃　ストーリーもユーモアいっぱいで、明るい内容となれば人気が出るのも分かるよね。しかも、ＰＣエンジンにもけっこう移植されているのは、知ってのとおり。とはいえ、中にはガイドなしではとてもクリアできそうにない難解なものも少なくないし、ＲＰＧのマップ作りも面倒。「マップがあればやりたいが、自分で書くのはねえ…」とためらっていた人も多いはず。この本はそんな人たちにうってつけ。ありそうでなかった美少女ゲームの攻略本なのだ。しかもＲＰＧだけでなくシミュレーションやアドベンチャーゲームの攻略ポイントなど、38本のソフトの解説が掲載。ゲームを途中で投げ出した人も、これで気になる続きがわかる、というもの!?

株式会社ジャパン・ミックスより税込１９００円で発売中

Books 宝島漫画改造計画第2弾!! 『ここまでスポ魂』

『現代マンガの「あした」のために…』と題して、宝島社が漫画改造計画の第2弾『ここまでスポ魂』を発売中。コンセプトは'60年～'70年代の超燃えの少年漫画。故・梶原一騎がジャンルを確率したスポーツ根性モノ＝スポ魂をテーマにしたコミックアンソロジー集になっている。

『燃えよペン』(竹書房)などでスパークする熱血漫画家㊙として知られる島本和彦を始めとして、パソコン誌『POPCOM』(小学館)の表紙のイラストを描く、くつのぎけんいち、他にも品川KIDや一本木蛮など12人のメンバーが執筆。変わったところでは、『若大将』や『空手バカ一代』フリークとして知られる実写監督・河崎実も参加している。さて、次の漫画改造計画のテーマは？

宝島社から発売『ここまでスポ魂』。税込990円で発売中

Event フルオーケストラでGMを! 『ゲーム音楽コンサート3』

すぎやまこういちと、以前本誌ピープルにも登場した作曲家・羽田健太郎が司会を務める「オーケストラによるゲーム音楽コンサート3」が開催される。『ドラクエV』や『レナス』などのゲーム音楽をフルオーケストラ用に編曲、壮大なスケールで奏でる。演奏は東京シティ・フィルハーモニック管弦楽団。秋の夜長はオーケストラ演奏など聴きたい気分だけど、「クラシックは苦手で…」という人。これなら入りやすいでしょ。■開催日：10月17日　14:00　開演 ■会場：渋谷公会堂　JR渋谷駅より徒歩10分 ■料金：S席＝3000円、A席＝2500円（税込） ■チケット発売開始：8月6日　チケットぴあ、チケットセゾンほか ■問い合わせ：音楽事務所サウンド・ギャラリー ☎03-3351-4041

人気ゲームの名曲の数々が、フルオーケストラで演奏されるのだ

News WHO ARE YOU？ 「バナナマン」追跡レポート

東京おもちゃショー'93NECブースに突如出現した「バナナマン」。彼はメインステージで歌い、DJをこなし、キーボードを演奏するという多芸多彩ぶりを発揮した後、姿を消した。編集部には、来場していた読者から「何物なの？」という問い合わせが殺到。さっそく行方を追った。

調べによると「バナナマン」は、某広告代理店の所属タレント。おもちゃショーには『マジクール』の援護射撃としてやって来た。が、今後ゲーム業界で活躍する予定はないそうだ。そんなぁ!! ――というコトで、PCエンジンファンでは、「バナナマン」を再びゲーム業界に登場させるため、署名運動を始めるぞ。有志は「バナナマンを救え！」係まで送ってほしい(あて先はP64参照)。署名に参加した人には、某広告会社から謝礼品がもらえるかもよ!?

容姿はごらんのとおりのご愛嬌(あいきょう)。でも、演奏テクニックはなかなかのもの

Books プロレスを愛する超カルトなファンマガジン 季刊『WRESTLING JOURNAL(レスリング ジャーナル)』

新団体が乱立、まさに戦国時代のプロレス界。専門誌も老舗の「週刊プロレス」「週刊ゴング」に続けとばかり創刊が相次いでいる。そんな中、季刊ミニコミ誌とはいえ、10年以上発行されている雑誌がある。「プロレスを愛する人々が読むマガジン」と銘打った、その名も「WRESTLING JOURNAL」だ。作りはいたってシンプル。読者の投稿文を中心に、プロレスに対する本音を満載。最新号では、全日本女子プロレスのビデオ実況やケーブルTV番組『格闘チャンプフォーラム』のキャスターなど、ファンにはすっかりおなじみのタレント・寺内½兵衛(はんべえ)のインタビューも特集。読者サービスの一環としてビデオのダビングなども感涙モノ。販売はプロレスグッズ店や神田神保町・書泉グランデなど(通販あり)。■問い合わせ：〒336浦和市南浦和3-22-20-404 木場田好直方まで郵便で

第46号は、特別定価680円（税込）で発売中

Cinema 魔法のランプに願いを込めて ディズニーアニメーション『アラジン』

国境や世代を越えて世界中に愛され続けてきたディズニーアニメ。最近では『リトルマーメイド』や『美女と野獣』が最新のアニメ技術を使って復活している。日本でも昨年『美女と野獣』が公開。子供向け作品と思いきや、映画中にあふれる「真実の愛」に、涙した人も多かっただろう。

今回紹介する『アラジン』もそんなハートウォームな作品だ。ウォルト・ディズニー・スタジオならではの新しいアイデアやテクニックがたっぷりのこの作品、何と'92年度の全米の映画興行収入トップを記録。映像はアニメーションとCGを合成し、立体感あふれる場面を演出。さらにその中で活躍すアラジンや魔神ジーニーも、とびきり強烈なインパクトでストーリーを盛り上げる。実は主人公・アラジンは〝トム・クルーズの自信と親しみやすさと体格〟と〝マイケル・J・フォックスの性格〟がモデルとか。加えて動きやスタイルは〝天才ラッパー・ハマーの動き〟をもとにした。また、ランプの魔神ジーニーの声は『グットモーニング・ベトナム』『トイズ』のロビン・ウィリアムズ。彼お得意のマシンガン・トークがテンポよく動きとマッチし、彼がそのままジーニーになったみたい。R・ウィリアムズを知っていれば大爆笑。知らない人は、事前に出演作品を要チェック！ しかし、何と言っても最高のポイントは「魔法でも〝人の心〟は手に入らない」ってこと。今回もお子様向けとはあなどれない、奥の深い作品なのだ。日本公開は8月7日から。(上映時間／1時間30分)

魔法のじゅうたんに乗って夜空をデート。観る人の心もロマンティックな気分に…

ランプの魔神ジーニーは、アラジンに恋のアドバイスを与えたりする。彼の助言は役に立つか!?

訂正：8月号P63のグッズのコーナーでご紹介した「突然、ザウルス」の発売元は、株式会社朝日コーポレーションです(問い合わせ：☎048-254-1030)。読者および関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げ、ここに訂正させていただきます。

people いろんな役にチャレンジしたい!
声優・久川綾

今月のゲストは『週刊少年サンデー』連載『超龍戦記ザウロスナイト』のドラマCDにダリル役で出演する久川綾。アフレコ収録現場で直撃!

——今回はどういう役なんですか?

「男っぽい喋り方の女のコの役です。べらんめぇ調って言うんですか(笑)」

——今までとはちょっと違いますね。

「とても気合いが入ってます。役の幅を広げる良い機会だと思うので」

——ファンには、やはりお嬢様っぽいイメージが定着してると思うけど。

「それはありがたいのですが、自分のウリを決めつけたくないなぁ」

——と言いますと?

「男の子やイケイケお姉さん、お婆さんまで、それこそいろんな役を演じたうえで、ウリになるものがお嬢さま役なら、それでもいいけどね」

——え、お嬢様役がウリではない!?

「それが多かっただけ。まだイメージを固定したくないということです」

——久川さんと言えば、お嬢様役を演らせたらバツグンだと思いますが。

「ありがとうございます(笑)。でも、もっと可能性を試してみたいんです」

——でも、ファンはイメージが違うとか言ってきませんか?

「イベントとかでも、○○のイメージを壊さないで、とか。私、ヘラ〜ってしてるし(笑)。でも、キャラのイメージを押しつけないでほしい。演じている私と、声優・久川綾は別人。イベントとかは、あくまでも久川綾で出演しているんです」

——では、一番自分に近い役は?

「自分に近いというと、RPG伝説へポイのミーヤ・ミーヤですね」

——へポイではエンディングの歌と、あと作詞も担当していますよね?

「ミーヤを演じてるから書いてみたら、って。ちょっとイロイロあって」

——書いて、で書ける!? スゴイ!

「でも、最初のはイメージが違うと言われて、書き直したんですよ(笑)」

——『〜セーラームーン』がPCエンジンでゲーム化します。アニメ誌などでは、亜美の人気が高いですが。

「うれしいな。でも、それはファン層の違いですよ。小学生は圧倒的にうさぎちゃんだし。まあ、でも誰が一番とかじゃないです。他のキャラがあって自分のキャラがあるわけで」

——ところで、演じるのに、好きになれないキャラってありましたか?

●PCエンジンきっての美少女と名高い妖子役でユーザーにもおなじみかな

「えー、この子かわいくない、て思うことはね(笑)。でも、演じているとかわいくなっちゃうんですよね」

——声のみで演じるわけですが、何かそれ以外に工夫することは?

「男の子役ならズボンとか、意識してその場の服装から役を作ることも」

——最後に読者あてにメッセージを。

「11月で私も25歳。女性としても転換期だと思います。いろいろな意味で、久川綾を見守っていてください」

よく笑い、よくしゃべる。が、仕事の話になると真剣な表情。華奢(きゃしゃ)な容姿の中に、強い意志と情熱を秘めている女性だ。今後の活躍を期待!

久川綾プロフィール

'68年11月12日生まれ。大阪府出身。身長158cm・体重48kg。『新ビックリマン』のプッチー役でデビュー。代表作は『魔物ハンター妖子』の妖子、『美少女戦士セーラームーン』の水野亜美など。また、アニメ主題歌や挿入歌で歌手としても活躍中

●マイカルハミングバードより8月25日、税込3000円で発売予定

●『〜ザウロスナイト』には銀河万丈、三石琴乃など有名声優が多数出演する

今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、今月のプレゼントです。欲しい人はハガキに希望するプレゼント番号と、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号を明記のうえ、下記のあて先まで。締め切りは8月30日必着。プレゼントの発送をもって当選者の発表とします。

①5名

●ロッテからは、新作ロッテガムの発売を記念して、新生クールミントガムとグリーンガムを200枚ずつ、計400枚のセットを5名に

●エニックスからはエンピツ、消しゴム、スケールがセットになっている「ドラゴンクエストⅠ・Ⅱカンペンセット」を5名の方に!

②5名

③3名

●WRESTLING JOURNAL編集部からは、P63でも紹介した最新号(46号)を。今回、インタビューが掲載されている寺内½兵衛の表紙サイン入りで3名に

④10名

●日本ヘラルドからは、「スーパーマリオSFXワールド」開催を記念して、スーパーマリオTシャツ(サイズはフリー)を10名の方に

⑤3名

●「最後の恐竜王国2」事務局からは、イベント会場で限定発売されているぬいぐるみ「へんしんロボ恐竜」を3名に。卵の中にもミニ恐竜が入っているゾ!

⑤5名

あて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン
9月号インフォ・プレゼント係

CD

Falcom Vocal SPECIAL3 J.D.K.BAND

発売中 キング 3000円(税込)

日本ファルコムのゲームミュージック・バンドであるＪ．Ｄ．Ｋ．ＢＡＮＤ、３枚目のヴォーカルアルバム。リーダーをつとめる岸本友彦を中心に２人のヴォーカル専門新メンバーが参加、歌詞のついた人気ゲームの楽曲を歌いあげる。気になる楽曲は、『イース』シリーズ、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説II』など、ＰＣエンジンユーザーにもなじみの深い作品から選曲。ゲーム中に聴くインストゥルメンタルとはまた一味違った印象のアレンジとなっている。

天地を喰らうII 赤壁の戦い

8/20発売 ポニーキャニオン 3500円(税込)

立体音響Ｑサウンドシステムを採用した、カプコンのアーケードゲームの２枚組オムニバスアルバム。収録されているのは『天地を喰らうII 赤壁の戦い』、『キャディラックス』、『パニッシャー』の３タイトル。

聖魔伝説3×3EYES

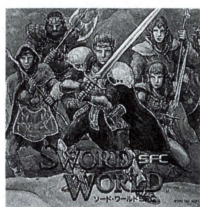
発売中 キング 3800円(税込)

メガドライブの同名ゲームの、オリジナルアルバム。２枚組で、オリジナルサントラ編と、オーケストラアレンジ編の２部構成。オーケストラアレンジは、ＯＶＡ版を手がけた和田薫氏が担当している。

サイバーフォーミュラ SONG FOR WINNERS

発売中 データム・ポリスター 3000円(税込)

根強いファンを持っている『サイバーフォーミュラ』の人気キャラが歌う、フルヴォーカルアルバム。豪華声優陣による、気合いの入ったパワフルなヴォーカルは聞き応えアリ。今後シリーズ化される予定だ。

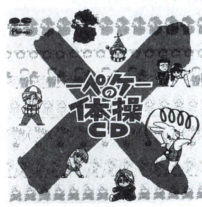
ソードワールドSFC

8/25発売 データム・ポリスター 2500円(税込)

パソコンソフトハウスの老舗Ｔ＆ＥソフトのテーブルトークＲＰＧ『ソードワールド』のオリジナルサントラアルバム。パソコン版と、８月に発売されるスーパーファミコン版の２種類の楽曲が収録されている。

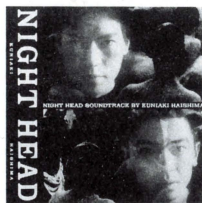
新 吸血姫 美夕 ドラマアルバム3

発売中 ポニーキャニオン 2800円(税込)

月刊『サスペリア』連載中の人気コミックのドラマアルバム第３弾。豪華キャストで贈るシリーズの第１部完結編となる。またコミックの原作者である垣野内成美作詞による主題歌と挿入歌も収録されている。

×～ペケ～の体操CD

発売中 ポニーキャニオン 2000円(税込)

小学館の『別冊少女コミック』連載中の４コママンガ『×～ペケ～』を体操ＣＤ化(!?)。原作者新井理恵自らが歌う「空手カマキリ夫人音頭」も収録。作詞は筋肉少女帯の大槻ケンヂ。夏休みの朝にはぴったりかな？

NIGHT HEAD

発売中 ソニー・ミュージック 2800円(税込)

フジテレビの深夜枠で放映され静かな話題を呼んだ、同名のサスペンスドラマのオリジナルサウンドトラック。テーマ曲、ＢＧＭはもちろん、２人の主人公の名セリフも収録したマニア向けの内容となっている。

STARTING OVER パフ

発売中 ポリドール 1000円(税込)

ゲーム業界からデビューした３人組のアイドル、パフのデビューシングル。メガドライブソフト『アルシャーク』のイメージソングだ。

KEEP ME'S DISTANCE 佐久間 学

発売中 ポリスター 930円(税込)

文化放送ラジオドラマ『魍魎戦記ＭＡＤＡＲＡ』の主題歌。メディアミックス展開する『ＭＡＤＡＲＡ』の世界をさらに広げる２曲を収録。

CALLING ZI:KILL

発売中 キング 1000円(税込)

７月に放映されたアニメ『餓狼伝説II』のテーマソング。すでに発売されているZI:KILLのアルバムからシングルカットされたもの。

Video

餓狼伝説

発売中 キング 7800円(税込)

昨年フジテレビ系列で放映され好評を博したアニメ版『餓狼伝説』を、ファンの要望に応えてビデオ化。声の出演は、マーシャルアーツを極めて独自のケンカ殺法を編み出したテリー・ボガードに少年隊の錦織一清。ムエタイのチャンプ、ジョー・東に佐竹雅昭。注目を集めたこの異色のキャスティングは、各方面の話題を呼び、その続編が７月にテレビ放映されている。

イース 天空の神殿4 運命の流れる中で

発売中 キング 5800円(税込)

『イースII』のＯＶＡシリーズの完結編。天上の楽園イースを舞台に繰り広げられるアドルの冒険も、ついにクライマックスへ。ちなみに全巻そろえた人にはキングからウレシイ特典がある。

エイトマンAFTER①

8/21発売 バンダイビジュアル 4800円(税込)

あのなつかしのアニメの続編が、全４巻のＯＶＡシリーズで再登場。前作を大きく上回るスケールで、最新アニメ技術を駆使したアクションムービーとしてよみがえる。

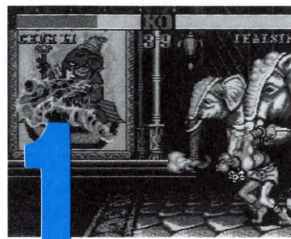
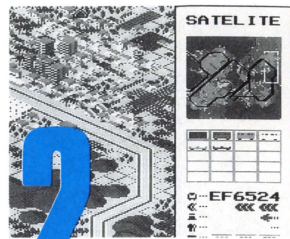
はみだし情報 ＰＣエンジンソフト『秘密の花園』のヒロイン、都筑伊万里ちゃん役を務める椎名へきるちゃんの最新情報。ソニー・ミュージックから９月発売予定の『リリカルかれんちゃん』イメージアルバムに、へきるちゃんの歌が４曲収録されるんだ。今月から本誌の連載も始まった、彼女のこれからの活躍に期待だね!!

PC ENGINE 最新データバンク DATA BANK

PCエンジンソフトの最新売れ行き動向と、読者アンケートによる「前人気」「移植希望」データを速報でお伝えするこのコーナー。今月は、ついに発売された人気ソフト、『ストII ダッシュ』の動向に注目したい。また、「前人気」に新たな動きが!?

5月29日▶6月29日発売の新作

6月11日（金）A. III.
6月12日（土）ストリートファイターII ダッシュ
6月25日（金）パワーテニス

月間売り上げBEST10 MONTHLY HIT CHART (5月29日▶6月29日)

1 ⬆予想通り『ストIIダッシュ』がトップを飾った

2 ⬆パソコンからの移植作品である『A. III.』

前月	ソフト名	ポイント	メーカー名	ジャンル 媒体	発売日 価格(税別)
初	1 ストリートファイターII ダッシュ	1639	NECホームエレクトロニクス	アクション Hu	'93年6月12日 9800円
初	2 A. III.	238	アートディンク	シミュレーション CD	'93年6月11日 9800円
3	3 PC原人3	171	ハドソン	アクション Hu	'93年4月2日 7200円
7	4 トップをねらえ! GunBuster VOL.2	128	リバーヒルソフト	アドベンチャー CD	'93年3月26日 6800円
1	5 ゼロヨンチャンプII	102	メディアリング	レース CD	'93年3月5日 7500円
2	6 Jリーグ グレイテストイレブン	96	日本物産	スポーツ Hu	'93年5月14日 7400円
初	7 クイズキャラバン カルトQ	42	ハドソン	クイズ CD	'93年5月28日 5800円
—	8 天外魔境II卍MARU	35	ハドソン	ロールプレイング CD	'92年3月26日 7800円
9	9 ブライII 闇皇帝の逆襲	32	リバーヒルソフト	ロールプレイング CD	'92年12月18日 7800円
初	10 シャーロック・ホームズの探偵講座II	28	ビクターエンタテインメント	アドベンチャー CD	'93年5月28日 8200円

※ポイントは、㈱あくとをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数を掛けて算出したものです。

Hit Chart Voice

『ストIIダッシュ』ダントツ首位!

今月の注目点は、何といっても超人気格闘ゲーム、『ストリートファイターIIダッシュ』が発売されたことだろう。予想通り1639ポイントというダントツの数字でトップに立った。その売れ行きには爆発的な瞬発力が見られ、獲得したポイントのほとんどが初日に叩き出されたもの。実際、予約しないと買えない小売店もあったほどだ。また、『ストIIダッシュ』のために開発されたといっても過言ではない「アベニューパッド6」は『ストII～』に先行して発売されたが、宣伝不足もあってか売れ行きがいまいち伸びなかった。しかし、『ストII～』の発売を機に、爆発的な売れ行きをみせるようになった。同様のことは、2位にランクインした『A.III.』にもいえる。それは「メモリベース128」と「セーブくん」が、『A. III.』の発売により通常の約5倍の売り上げをみせたからだ。ソフトとそれらの周辺機器を購入すると1万円以上の価格になり、なかなか購入しづらくなるものだが、ソフト発売と同時に好調な売れ行きを見せている。このことから、『ストIIダッシュ』や『A. III.』が人気の高いソフトであるという証明になったといえるのではないか。

3 ⬆安定した売り上げをみせる『原人3』

さて来月は、いよいよ超人気ソフト、『天外魔境 風雲カブキ伝』が登場する。前人気の高いソフトだけにどのくらいのポイントを獲得し、ランクインしてくるのか注目したい。

来月の注目ソフトはコレだ!!

⬆『カブキ伝』は新たな伝説を生むことができるか!

前人気 BEST10

『卒業』ついに首位に立つ！

先月号で予想した通り、順位の入れ替わりが激化してきた前人気。今月で首位に立った『卒業』はこれが初の1位。しかし、この『卒業』もこの号の発売日と同じ日、7月30日に発売される。つまり来月はまた、1位が代わるのである。また『餓狼伝説2』の、初登場4位を筆頭に、3本のソフトが新しくランクインしていることも見逃せない。今後の動向に注目だ。

順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況	コメント
1	2	卒業 グラデュエーション	NECアベニュー	206	100%	開発は完了している。7月30日の発売は変わらずです、とのこと
2	3	イースIV The Dawn Of Ys	ハドソン	161	50%	先日終了したアフレコの音声を、ビジュアルに組み込んでいる最中
3	5	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	コナミ	122	70%	ステージ前半のプログラムはほぼ終了し、後半に取りかかっている
4	初	餓狼伝説2	ハドソン	118	50%	9月末までには、ある程度遊べるものが完了する予定になっている
5	4	モンスターメーカー 闇の竜騎士	NECアベニュー	110	95%	発売日も決定し、現在は完成に向けてがんばって制作している
6	8	風の伝説 ザナドゥ	日本ファルコム	106	90%	現在、最終段階に入っており、そろそろ発売日も決定しそうだとか
7	初	エメラルド ドラゴン	NECホームエレクトロニクス	87	40%	基本的なシステムやビジュアルシーンは完成し、後は組み込むだけ
8	初	美少女戦士セーラームーン(仮称)	バンプレスト	73	0%	ストーリーが決定し、ビジュアルに使用する絵コンテを作成中だ
9	6	ラングリッサー 光輝の末裔	日本コンピュータシステム	57	100%	8月6日に発売日が決定して、後は待つだけの状態になっている
10	14	機動警察パトレイバー グリフォン篇	リバーヒルソフト	54	90%	ビジュアルシーンを中心とし開発は着々と進行している状態だとか

移植希望 BEST10

9位に初登場『プリメ2』

先月に引き続き、『プリメ』がトップの座をキープした。最近、この手のシミュレーションは、格闘ものに負けず劣らず人気が高い。『卒業』などがその良い例で、前人気ではいつも上位の方にいた。そして、今月にもその傾向はみられ、トップにいる『プリメ』の続編である『プリメ2』が9位にランクインしている。1位、2位を独占／ なんてこともあるかも。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	1	パソコン プリンセスメーカー	シミュレーション	125
2	4	パソコン ああっ女神さまっ	アドベンチャー	102
3	2	業務用 ストリートファイターII ダッシュ ターボ	アクション	79
4	5	メガドライブ 聖魔伝説3×3EYES	ロールプレイング	63
5	10	業務用 天地を喰らうII	アクション	57
6	3	パソコン 3×3EYES	アドベンチャー	56
7	6	パソコン 同級生	アドベンチャー	48
8	7	メガドライブ ぷよぷよ	パズル	41
9	初	パソコン プリンセスメーカー2	シミュレーション	34
10	9	スーパーファミコン ファイナルファンタジーV	ロールプレイング	27

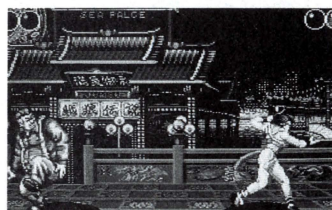
ゲーム成績表 BEST20

〈熱中度編〉

7位に『ストIIダッシュ』

今回は、ゲーム成績表の中から「熱中度」の項目を抜き出しランキングを出してみた（タイトルの後ろにある丸カコミ数字は全484本中の総合順位）。売り上げチャートトップの『ストIIダッシュ』が健闘し、7位にランクインしている。2人で遊ぶと熱中度がアップ。

順位	ソフト名	ポイント	順位	ソフト名	ポイント
1	SNATCHER②	4.810	11	パロディウスだ／⑱	4.400
2	天外魔境II卍MARU①	4.787	12	F-1 CIRCUS'91㊷	4.389
3	桃太郎伝説II⑤	4.573	13	ファイヤープロレスリング 3 Legend Bout㊿	4.389
4	ボンバーマン'93㉑	4.551	14	モトローダーMC㊹	4.388
5	イースI・II④	4.551	15	ボンバーマン㉛	4.355
6	マジカルチェイス③	4.538	16	究極タイガー㉜	4.347
7	ストリートファイターIIダッシュ㊽	4.512	17	うる星やつらSTAY WITH YOU⑦	4.345
8	R-TYPE I⑩	4.498	18	ラストハルマゲドン⑫	4.335
9	天外魔境⑧	4.488	19	F-1 CIRCUS'92㊻	4.333
10	SUPER桃太郎電鉄II⑨	4.458	20	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II⑥	4.328

↑ついにトップにたった『卒業』。来月はどんなソフトが首位に!?

↑移植希望の高かった『餓狼伝説2』は初登場の4位。来月にはトップか!?

↑ついにランクインを果たした『プリンセスメーカー2』の今後の行方は／

↑業務用のものとほとんど変わらない完成度を持つ『ストIIダッシュ』

※「前人気」と「移植希望」のランキングは、アンケート葉書の中から任意に1000通を抜き出し、その得票数で順位を出しています。「ゲーム成績表」のポイントは5点満点です。
ランキング中の前回順位に「初」とある作品は、今月初めてチャートに登場した作品を意味します。なお、同順位では表記外、切り捨てられた値によって順位を決定しています。

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！ 読者プレゼント

応募のきまり

次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号を1つ（①〜⑥）書き、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）41円切手を貼ってポストまで！　締め切りは8月29日（必着）、発表は9月30日発売の11月号です。

今号のプレゼント　各20名様

①麻雀オンザビーチ……P34
②機動警察パトレイバー　グリフォン篇……P40
③真・女神転生……P72
④サイキック・ディテクティヴ・シリーズ vol.4 オルゴール……P82
⑤メタルエンジェル……P91
⑥ラングリッサー　光輝の末裔……付録

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

アンケート

1 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。
2 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
3 これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。買いたいものがない場合は「ナシ」と書いてください。
4 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
5 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。
6 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
7 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
8 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
9 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号すべてに○をつけてください。
10 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
①とても高いと思う。
②少し高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
11 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を選んでください（複数回答可）。
①新作の記事が読みたかった。
②巻頭の特集記事が面白そうだから。
③付録が欲しかった。
④ウルテクが知りたくて。
⑤読者ページが面白そうなので。
⑥新作の発売情報が知りたくて。
⑦攻略の記事が読みたかった。
⑧毎月定期的に購入しているため。
⑨その他。
12 CD-ROMソフトが遊べる機種（CD-ROM²システム、スーパーCD-ROM²、PCエンジンDUO、PCエンジンDUO-Rなど）を所有していますか。いずれかを選び○で囲んでください。
13 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。所有しているものがない場合は「ナシ」と書いてください。
①PCエンジンマウス
②コードレスマルチタップセット
③コードレスパッド
④バーチャルクッション
⑤メモリベース128
⑥マルチタップ
⑦アベニューパッド6
⑧ファイティングコマンダーPC
⑨ファイティングスティックPC
14 次の項目の中で今後購入を考えているものの番号を選び書いてください。買いたいものがない場合は「ナシ」と買いください。（複数解答可）
①レーザーアクティブ
②LD-ROM²コントロールパック
③MEGA-LD
　コントロールパック
④PCエンジン・アーケードカード
⑤PCエンジン・カードアダプタ
15 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦パズル
⑧その他
16 今月の特別付録「ラングリッサー 光輝の末裔　攻略ガイドブック」について、あてはまる番号を1つ選んでください。
①とても役にたった。
②役にたった。
③何も思わない。
④特に必要はなかった。
⑤必要なかった。
17 ハガキ裏の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い（5）・やや良い（4）・普通（3）・やや悪い（2）・悪い（1）の5段階です。

キャラクタ　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルとの相性度をチェック。

お買い得度　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

7月号読者アンケート当選者発表（敬称略）

①天外魔境　風雲カブキ伝
北海道／駒崎　雅史・17歳
山　形／江口　洋史・20歳
宮　城／吉浜　執・18歳
茨　城／関　征男・20歳
東　京／松田　勝弘・26歳
　　　／松岡　美保・19歳
長　野／赤羽　秀章・16歳
岐　阜／宮野　真吾・14歳
静　岡／堀井　忍・19歳
愛　知／服部　佑司・16歳
　　　／松谷　加衣・16歳
京　都／桝田　宏司・15歳
大　阪／井上　勝義・20歳
鳥　取／秋末　陽平・15歳
岡　山／浅野　節也・14歳
香　川／石村　太輔・16歳
徳　島／川田　英樹・23歳
福　岡／水間　道和・19歳
　　　／宮口　研治・15歳
熊　本／澤永　一誠・17歳

②パワーテニス
北海道／武藤　厚俊・23歳
岩　手／織笠　高嗣・14歳
福　島／佐藤　幸一・19歳
茨　城／土田　真宏・17歳
栃　木／日向野武行・17歳
埼　玉／野沢　悠樹・16歳
　　　／知久　雅也・16歳
東　京／辰巳　智秋・17歳
　　　／松田　満・20歳
石　川／小中　英輝・13歳
福　井／岡本　陽一・27歳
静　岡／杉浦　光・12歳
滋　賀／中村　友幸・11歳
京　都／戸田　明宏・14歳
大　阪／中谷　健一・16歳
　　　／安原　勝巳・26歳
奈　良／林　陽司郎・16歳
岡　山／原田　勝司・23歳
広　島／小林　正明・21歳
宮　崎／山田　亮・15歳

③CD電人　ロカビリー天国
秋　田／佐藤　大智・14歳
千　葉／小林　尚永・15歳
東　京／斉藤　和弘・24歳
神奈川／中村　洋樹・15歳
長　野／小日向宏明・16歳
岐　阜／広瀬　志・14歳
愛　知／豊田　浩克・19歳
三　重／山原　博人・18歳
京　都／藤川　真志・14歳
大　阪／依田　史織・11歳
　　　／辻村　維晃・15歳
兵　庫／長山　涼子・19歳
　　　／太田　進・21歳
和歌山／小嶋　俊行・20歳
島　根／美土路泰行・13歳
愛　媛／徳増　修司・18歳
広　島／福原　令子・12歳
山　口／藤里　理・15歳
福　岡／加来　正雄・46歳
長　崎／小路島幸弘・24歳

④卒業　グラデュエーション
北海道／図司　康裕・22歳
秋　田／鷲谷　吉宣・18歳
山　形／関野　順一・16歳
群　馬／清水　滋樹・15歳
茨　城／武井　香織・19歳
　　　／大井　康一・17歳
埼　玉／片山　雄治・18歳
　　　／上野　友慈・17歳
千　葉／天池　淳・16歳
東　京／杉本　敏広・19歳
石　川／天野　勝志・19歳
静　岡／佐藤　寿起・30歳
愛　知／石原　和義・18歳
滋　賀／山下　勝弘・16歳
大　阪／福原　直樹・15歳
　　　／吉川みさと・23歳
兵　庫／上田　良作・13歳
和歌山／老家　好之・31歳
広　島／谷　成登志・18歳
高　知／武市香寿子・28歳

⑤ラングリッサー　光輝の末裔
北海道／三吉　貴博・17歳
青　森／楠美　誠・15歳
岩　手／渡辺　綾子・22歳
千　葉／蕨　友和・15歳
東　京／橋本　裕明・18歳
　　　／稲葉　仁・17歳
山　梨／坂本　真一・17歳
新　潟／黒崎　峰夫・20歳
富　山／長草　友晴・20歳
石　川／佐々木　良・18歳
静　岡／渡辺　滋満・18歳
岐　阜／岡林　冬樹・16歳
大　阪／日下　佳子・18歳
　　　／萩原　勝紀・20歳
島　根／仁宮　健一・16歳
岡　山／棚町　元・16歳
愛　媛／村坂　佳隆・16歳
高　知／高橋　卓馬・16歳
熊　本／坂本　精将・17歳
宮　崎／平野　孝一・18歳

⑥三國志III
宮　城／斉藤　清和・16歳
山　形／白木　智紀・15歳
千　葉／田中　大法・20歳
東　京／富田　正浩・16歳
　　　／上村　敬正・16歳
神奈川／幸嶋　嘉一・16歳
富　山／折谷　貴幸・15歳
石　川／照井　章弘・16歳
静　岡／河原崎竜俊・16歳
岐　阜／鈴木　陽一・15歳
京　都／縄田　憲一・20歳
　　　／駒井　篤・16歳
大　阪／森本　勝幸・19歳
兵　庫／奥田　健悟・13歳
　　　／辻本　絢哉・15歳
香　川／池添　鉄男・18歳
高　知／広地　卓也・16歳
福　岡／工藤安留麿・15歳
佐　賀／末次　修一・17歳
大　分／三池健太郎・18歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．賞品の発送は、当選発表後1〜2カ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承下さい。

No.	表1　今号の記事
1	表紙
2	（追跡レポート）『イースIV』3機種同時制作の謎
3	（総力特集）レーザーアクティブ　ハード&ソフト最新情報
4	コナミ
5	NECアベニュー
6	ハドソン
7	東宝
8	リバーヒルソフト
9	アトラス
10	光栄
11	工画堂スタジオ
12	徳間書店インターメディア
13	ソフィックス
14	データウエスト
15	ヒューマン
16	バンプレスト
17	ナグザット
18	アスミック
19	ライトスタッフ
20	シュールド・ウェーブ
21	OTHER MAKERS
22	READER'S LAND
23	インフォスクラム
24	PC ENGINE DATA BANK
25	『マジカルチェイス』追加予約受け付け決定〃
26	（ATTACK SPECIAL）卒業　グラデュエーション
27	『天外魔境　風雲カブキ伝』ウルテクコレクション
28	UL-TECH Wonder Land
29	新作発売カレンダー
30	（SPECIAL EDITION）わくわく美少女ランド
31	（特別付録）ラングリッサー　光輝の末裔　攻略ガイドブック

No.	表2　雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	(勝)PCエンジン
3	電撃PCエンジン
4	ファミリーコンピュータマガジン
5	スーパーファミコンマガジン
6	ファミコン通信
7	ゲームボーイ
8	HIPPON SUPER
9	(勝)スーパーファミコン
10	THE　スーパーファミコン
11	電撃スーパーファミコン
12	ゲームボーイマガジン
13	メガドライブFAN
14	(勝)メガドライブ
15	Beep／メガドライブ
16	電撃メガドライブ
17	V　JUMP
18	テクノポリス
19	LOGIN
20	コンプティーク
21	POPCOM
22	電撃王
23	DOS／Vfan
24	MSX・FAN
25	ゲーメスト
26	ゲーム・ユウ
27	コロコロコミック
28	コミックボンボン
29	週刊少年ジャンプ
30	週刊少年サンデー
31	週刊少年マガジン
32	週刊少年チャンピオン
33	その他

No.	表3　機種名
1	ファミコン、ツインファミコン　ファミコンタイトラー
2	ファミリーコンピュータ　ディスクシステム
3	スーパーファミコン
4	PCエンジン、PCエンジン　シャトル　PCエンジン　コアグラフィックス　PCエンジン　コアグラフィックスII
5	PCエンジン　スーパーグラフィックス
6	CD-ROM^{2}システム
7	スーパーCD-ROM^{2}システム
8	PCエンジンDUO
9	PCエンジンDUO-R
10	PCエンジン　LT
11	PCエンジン　GT
12	スーパーシステムカード
13	MSX、MSX2、MSX2+、MSX turboR
14	セガマスターシステム
15	メガドライブ
16	メガドライブ2
17	MEGA-CD
18	MEGA-CD2
19	WONDERMEGA(RG-M1)
20	WONDERMEGA(RG-M2)
21	PC-8801シリーズ
22	PC-9801シリーズ
23	X68000シリーズ
24	FM-TOWNS
25	FM-TOWNS　マーティー
26	TERA DRIVE
27	ゲームボーイ
28	LYNX
29	ゲームギア
30	NEO・GEO
31	その他
32	何も持っていない
33	とくに買いたくない

No.	表4　ゲーム名
1	蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史
2	悪魔城ドラキュラX　血の輪廻
3	悪魔の審判
4	アドベンチャー　オブ　マミーヘッド
5	アルガノス
6	アルシャーク
7	アンジェラス2　ホーリー・ナイト
8	イースI・II
9	イースIII　ワンダラーズフロムイース
10	イースIV　The Dawn Of Ys
11	伊賀忍伝　凱王
12	1552天下大乱
13	イメージファイトII
14	インペリアルフォース
15	ヴァジュラ
16	ヴァリス ビジュアル集
17	WIZARDRY I・II
18	WIZARDRY III・IV
19	WIZARDRY V
20	ウィンズ・オブ・サンダー
21	宇宙戦艦ヤマト
22	うる星やつら　STAY WITH YOU
23	英雄三国志
24	A.III.
25	エグザイルII　邪念の事象
26	F1 CIRCUS SPECIAL
27	F1 CIRCUS'92
28	エメラルド ドラゴン
29	エンジェルメイト
30	オーロラクエスト　おたくの星座　IN ANOTHER WORLDS
31	OFF THE WALL
32	改造町人シュビビンマン3　異界のプリンセス
33	風霧
34	風の伝説ザナドゥ
35	餓狼伝説2
36	機装ルーガ
37	機動警察パトレイバー　グリフォン篇
38	GALAXY刑事GAYVAN
39	ギャラクシーフォースII
40	CAL II
41	銀河お嬢様伝説ユナ
42	クイズエコノザウルス
43	クイズキャラバン　カルトQ
44	クイズ女子高文化祭（仮称）
45	クイズの星
46	空想科学世界ガリバー（仮称）
47	グラディウスII　ゴーファーの野望
48	クレスト・オブ・ウルフ
49	芸者ウォーリアーズ
50	ゲート・オブ・サンダー
51	ゴジラ　爆闘烈伝
52	コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ
53	コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説
54	コズミック・ファンタジー　ビジュアル集
55	コットン
56	サークI・II
57	サークIII
58	サイキック・ディテクティヴ・シリーズ　vol.3 AYA
59	サイキック・ディテクティヴ・シリーズ　vol.4 オルゴール
60	サイレントメビウス
61	サマーカーニバル'93 ネクスザールスペシャル
62	三國志III
63	CD電人　ロカビリー天国
64	CDバトル　光の勇者たち
65	THE ATLAS
66	Jリーグ　グレイテストイレブン
67	シャーロック・ホームズの探偵講座II
68	雀偵物語3　セイバーエンジェル
69	シルフィア
70	真・女神転生
71	スーパーシュヴァルツシルト2
72	スーパーダライアス
73	スーパーダライアスII
74	スーパー麻雀大会
75	SUPER桃太郎電鉄II
76	SUPER雷電
77	スーパーリアル麻雀スペシャル　ミキ・カズミ・ショウコの思い出より
78	スタートリング・オデッセイ
79	STARパロジャー
80	スターブレイカー
81	ストライダー飛竜
82	ストリートファイターIIダッシュ
83	SNATCHER
84	スプリガンmark2　リ・テラフォーム・プロジェクト
85	スペースファンタジーゾーン
86	ゼロヨンチャンプ
87	ゼロヨンチャンプII
88	SWORD MASTER
89	卒業　グラデュエーション
90	卒業写真・美姫（仮称）
91	ソルジャーブレイド
92	ダイノフォース
93	ダウンタウン熱血行進曲　それゆけ大運動会
94	ダウンタウン熱血物語
95	ただいま勇者募集中
96	誕生　デビュー
97	ダンジョン・エクスプローラーII
98	断層都市ストレイロード
99	チキチキボーイズ
100	チャンピオンシップラリー
101	超兄貴
102	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
103	超時空要塞マクロス　永遠のラヴソング
104	超時空要塞マクロス2036
105	出たな〃ツインビー
106	TVスポーツ　アイスホッケー
107	TVスポーツ　バスケットボール
108	天外魔境II卍MARU
109	天外魔境III（仮称）
110	天外魔境　風雲カブキ伝
111	天使の詩
112	天使の詩II　堕天使の選択
113	天地を喰らう
114	トップをねらえ／　GunBuster VOL.1
115	トップをねらえ／　GunBuster VOL.2
116	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
117	ドラゴンナイトII
118	ドラゴンナイトIII
119	トラベラーズ／　伝説をぶっとばせ
120	21エモン　めざせ／ホテル王
121	ネクスザール
122	眠れぬ夜の小さなお話
123	信長の野望　武将風雲録
124	バトルロードランナー
125	パロディウスだ／
126	パワーテニス
127	パワーリーグ'93
128	PC原人3
129	PC原人シリーズ　PC電人
130	PCココロン
131	ピーターパックラット
132	PD3（仮称）
133	美少女戦士セーラームーン（仮称）
134	秘密の花園
135	ファージアスの邪皇帝
136	ファイヤープロレスリング3　Legend Bout
137	フィーンドハンター
138	フェイスボール
139	フォーセットアムール
140	ふしぎの海のナディア
141	ブライII　闇皇帝の逆襲
142	BLACK HOLE ASSAULT
143	フラッシュハイダース
144	ブラッドギア
145	ブランディッシュ
146	プリンス・オブ・ペルシャ
147	ブルーフォレスト物語（仮称）
148	フレイ
149	プロ野球ワールドスタジアム'91
150	ヘルファイヤー
151	ぽっぷるメイル
152	ぽっぷ'nまじっく
153	ホラーストーリー
154	ボンバーマン'93
155	ボンバーマン'94
156	麻雀オンザビーチ
157	麻雀クリニックスペシャル
158	麻雀レモンエンジェル
159	マイト・アンド・マジック3
160	マーシャルチャンピオン
161	マーブルマッドネス
162	マグナード
163	マジカルチェイス
164	マジカルパズル・ポピルズ
165	マジクール
166	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生
167	魔物ハンター妖子　遠き呼び声
168	マンハッタン・レクイエム
169	ミサイルファイター（仮称）
170	ミスティック　フォーミュラ
171	ムーンライトレディ
172	夢幻戦士ヴァリス
173	女神天国
174	メタモジュピター
175	メタルエンジェル
176	もってけたまご
177	モトローダーMC
178	桃太郎伝説ターボ
179	桃太郎伝説II
180	桃太郎伝説外伝　第1集
181	モンスターメーカー　闇の竜騎士
182	闇の血族
183	YAWARA／
184	YAWARA／2
185	幽☆遊☆白書　闇勝負〃暗黒武術会
186	吉本新喜劇
187	ライザンバーIII
188	ラストハルマゲドン
189	ラプラスの魔
190	ラングリッサー　光輝の末裔
191	Linda^3
192	龍虎の拳
193	ルイン
194	レインボーアイランド
195	レミングス
196	ロードス島戦記
197	ロードス島戦記2
198	ワールドヒーローズ2
199	ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

アンケートにお答えしていただくうえで、お願いしたい点がいくつかあります。

まず、郵便番号や住所、氏名は正しく、しっかりと書いてください。せっかくプレゼントに当選しても「宛先不明」で賞品が届かない場合があります。次に、回答欄に記入するときは、ハッキリと数字や○の位置がわかるように書いてください。とくに6番目の移植希望のアンケート項目ですが、移植してほしいゲームの機種名、シリーズものの場合は何作目かも書いてください。「○○版（ゲーム名）○作目」と書いていただくのが理想的です。

よくあるケースとして、いくつか例をあげておきますので、注意して回答してください。

『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』など移植希望のゲームがシリーズものの場合は、『ドラゴンクエストIII』『ファイナルファンタジーII』といったように、何作目にあたるかも表記してください。『天地を喰らう』『源平討魔伝』など、機種によって明らかにゲーム内容の違うものは、業務用、ファミコンと、その機種名も表記してください。MSX版『パロディウス』と業務用『パロディウスだ／』、またMSX版『グラディウス2』と業務用『グラディウスII』など名前や内容は似ていても、ゲームとしてはまったく別のものも機種名やゲーム名がハッキリとわかるように表記してください。

みなさんのたくさんのご応募をお待ちしています。

maker Land

アトラス

A.D.199X.TOKYO―世界の終わりはここから始まる―

真・女神転生

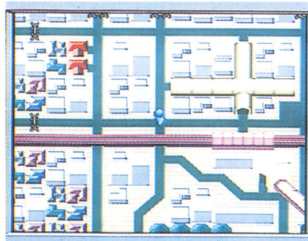
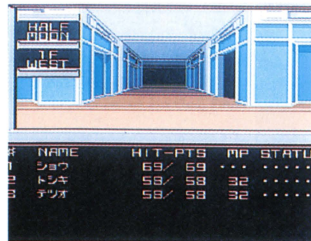
CD スーパーCD-ROM²専用
9月24日発売予定
8800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
80%(7月14日現在)

世紀末東京を舞台に「神と悪魔の相克」をテーマとした物語が描かれるRPG。今回は基本となるシステムを詳しく紹介する。2つの対立する価値観の狭間で人はいかに生きるのか。

神と悪魔の最終戦争(ハルマゲドン)を描いた3DダンジョンRPG

20世紀末、ある天才科学者が発明した「物質瞬間移動システム」が、誤って高次元の存在と接触し、この世に悪魔を呼び出した。主人公は、破壊と混乱をもたらさんとする悪魔と、それを阻止すべく降臨した神々との争いに巻き込まれていく。独自の世界観を持つRPG『真・女神転生』。やや複雑な、そのゲームシステムを整理して紹介しよう。では、悪魔の徘徊(はいかい)する異世界へのアクセスをご一緒に…。

2Dフィールドと3Dダンジョンで構成

ゲームの舞台となる東京の各都市は2Dフィールドで表示される。フィールド上の建物の内部や、都市を結ぶ地下通路などは3D表示のダンジョンだ。メインとなるのはこのダンジョンで、ほとんどのイベントがその内部で発生する。重要な施設もダンジョン内にある。

2Dフィールドの画面。これはゲームの出発点となる吉祥寺の街だ

建物の内部に入ると3D表示に切り替わる。地下通路なども3D表示

ターミナルシステム

20世紀末に発明された瞬間移動システムがテレポート・ターミナル。都内各所に端末が設置されており、指定の端末へ瞬間的に移動できる。ただし一度も行ったことのない場所へは移動できない。データのセーブもターミナルで行う。

重要な移動手段、ターミナル

コンピュータを使い悪魔とコミュニケート

このゲームでは、悪魔とのすべてのコミュニケーションは、主人公の持つハンドヘルドコンピュータを通じて行われる。コンピュータの機能としては、悪魔との会話・交渉を可能にする「悪魔召喚プログラム」と、パーティの行動を助ける2つの特殊機能が存在する。

コンピュータの特殊機能

特殊機能の1つは、3Dダンジョン内の1度通った場所を記憶・表示するオートマッピング。出入口、階段、エレベータなどの位置も併せて表示する便利な機能だ。

もう1つはデビルアナライズ。過去に戦った悪魔のデータを最大36体まで記憶。そのデータを呼び出して、見ることができる。

3Dの必需品オートマッピング

悪魔を記憶するデビルアナライズ

会話して「仲魔」に

このゲームは敵悪魔を仲間にすることができるのが特徴だ。味方となった悪魔は「仲魔」としてコンピュータにストックされ、最大4体の悪魔をパーティに呼び出すことができる。悪魔を仲魔にするには、出現した敵と会話し、相手の要求を満たさなければならない。

悪魔を仲魔にするのはタイヘンだ

「仲魔」を合体させて強い悪魔に

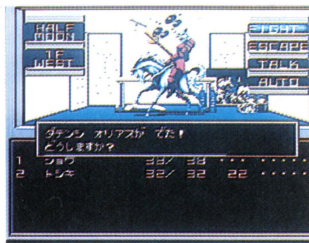
このゲームの最大の特徴ともいえるのが、悪魔合体システムだ。2体の悪魔を合体させる2身合体と3体を使った3身合体がある。基本的に仲魔はレベルアップしないため、より強い悪魔を作る必要があるのだ。ただし、自分のレベル以上の悪魔は作れない。

悪魔を合体させる「邪教の館」

合体でさらに強力な悪魔を作る

悪魔との戦闘

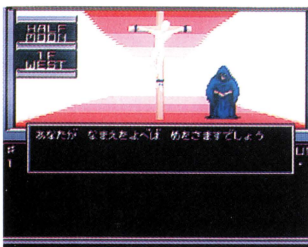
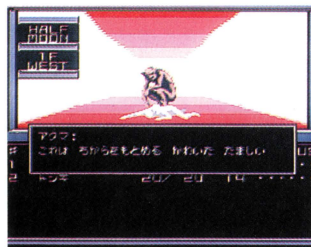
戦闘はオーソドックスなコマンド入力タイプ。装備できる武器は剣と銃の2種類があり、敵によって効果が違う。主人公以外のキャラは魔法を使うことができる。魔法は攻撃・攻撃補助・防御・回復・特殊の5種類がある。仲魔の悪魔は、直接攻撃・特殊攻撃・魔法のコマンドで戦闘に参加させられる。

まず会話するか戦闘するかを選ぶ

ボスクラスの敵とは戦うしかない

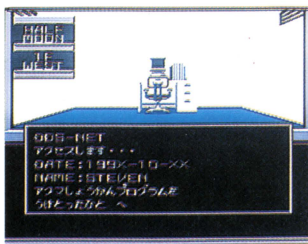
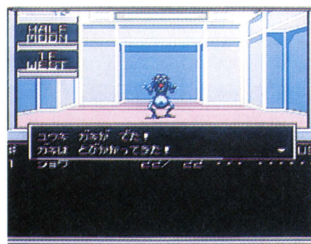
悪夢が現実と化していく街・吉祥寺でのイベント

主人公が住む吉祥寺の街がゲームの出発地点だ。主人公の少年は、ある夜奇妙な夢を見る。夢から目覚めた翌朝、自室のパソコンの通信ネットに1つのファイルが届く。その内容をダウンロードしたとき、少年はすでに引き返すことのできない道へと踏み出していた…。

第1の夢 ロウ・カオス両ヒーローとの出会い

夢の中で、主人公の少年は不思議な迷宮をさまよう。迷宮の中で彼は、神と悪魔の対立を暗示する存在、ロウヒーローとカオスヒーローに出会う。それぞれが秩序と混沌を象徴する彼らこそ、のちに主人公と出会い、行動を共にするパーティキャラとなるのだ。

神に捧げられし魂。法と秩序の価値観を代表する存在、ロウヒーロー

力を求める乾いた魂。破壊による混沌を価値観とするカオスヒーロー

一夜明けると街は変わり果てていた…

夢から覚めると、主人公が加入しているパソコン通信「DDS-NET」に、見知らぬ人物より、悪魔と会話できるという「悪魔召喚プログラム」が送られていた。そして、母親に頼まれて買い物に出かけたアーケード街で、主人公は初めて悪魔と接触するのだった。

主人公のパソコンに謎の通信が…

ついに悪魔が現実の世界に現れた

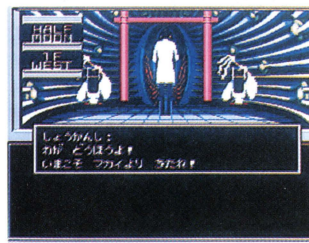
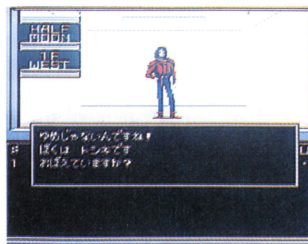
第2の夢 ヒロインとの出会い

家に帰り睡眠をとると、主人公はまたも夢の世界へ入り込んでいく。そこではひとりの少女が怪しい儀式のいけにえにされようとしていた。ロウ・カオス両ヒーローと共に少女を助けだすと、彼女は主人公と巡り会う運命を告げる。

ヒロインに会うのはまだ先のこと

主人公と最後まで行動を共にするパートナー。謎めいた存在の少女

そして夢は現実になっていく…

2度目の夢のあとは、街のいたるところに悪魔が出現するようになる。いよいよ悪夢が現実となっていくのだ。夢で出会ったロウヒーロー、カオスヒーロー、そしてヒロインたちと巡り会うことにより、主人公は大きな運命に巻き込まれていく。世紀末東京に破滅のカウントダウンは刻まれていた。

これは3度目の夢に登場する光景

ロウヒーローとの出会いが現実に

悪夢が次々に現実となっていく…

※PCエンジン版の画面写真はすべて開発中のものです

光栄

波乱の三国時代に、中国統一を目指した男たちの歴史ロマン

三國志III

CD スーパーCD-ROM²専用
10月1日発売予定
14800円(税別)
シミュレーション
セーブにはメモリベース128が必要
90%(7月13日現在)

小説「三國志演義」をもとにして、登場人物やシナリオが設定されている『三國志III』。一人一人の武将たちの特徴が細かく表現された、光栄お得意の歴史シミュレーション。

乱世の時代を駆け抜けた、英雄たちの歴史シミュレーション

『三國志III』は2～3世紀、中国での魏・呉・蜀による三国時代を舞台にしたゲームだ。プレイヤーは1人の君主となって内政・外交・戦争などといった数々のコマンドを使いこなし、広大な中国大陸の統一を目指していくのだ。

広大な中国大陸が舞台

7本のシナリオの中から、中国統一を目指す

長い中国の歴史の中で、三国志時代と呼ばれたのはわずか百年にも満たなかった。その時代を描いた小説「三國志演義」でのエピソードをもとに、7本のシナリオが用意されている。2世紀末の黄巾の乱を背景とした、孫堅や董卓の勢力争いが再現されるぞ。

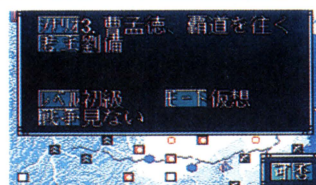
2世紀後半から3世紀までの戦乱の時代が大きく7つのシナリオに分けられている

オープニングビジュアルでの1シーン。中央は孔明か?

シナリオ2では、どの武将にも中央に打って出るチャンスがある!?

後半のシナリオでは、中国全土の統一まであと一息というところだ

史実と仮想、2つのモードから選択

実際に存在した歴史上の人物で中国統一を目指す「史実モード」の他に「仮想モード」というものがある。これはすべての武将の能力値や登場年数などがランダムになって、まったく違う「三國志」が展開されるという設定だ。

この画面で自分が選んだモードとレベル、シナリオの確認ができるぞ

見やすい基本画面

何を想うのか

自分で創った「新君主」を登録できる

実際には存在しないオリジナルのキャラクタを作り、歴史上の英雄たちと戦わせてしまえるのが、この「新君主」なのだ。ここでは名前や顔グラフィックの選択、生年月日、年齢、各能力値の振り分けなどができる。そしてできあがった新君主のもとには、やはり新たに登録した武将を3人まで配下に付けることができるぞ。

自分の好みのグラフィックを選んで、新君主を作るのだ

新君主を作るときは、どれかの値を100まで上げておく

並いる武将たちを率いて、全46都市を支配する

この『三國志III』はシナリオをすべてあわせると、総勢500人以上もの武将が登場する。中には、蜀の皇帝となった劉備玄徳(りゅうびげんとく)やその軍師である諸葛亮孔明(しょかつりょうこうめい)といった有名な武将から、ほとんど名前も知られていないような武将までさまざまな人物が登録されているぞ。

多くの英雄たちが登場するのだ！

それぞれの能力にあった部下を使いこなす

それぞれの武将は大きく2つのタイプに分類されている。ひとつは文官タイプ。開墾・治水工事などの内政や、同盟・援助などの外交を得意としており政治・知力といった能力が高い。もうひとつが武官タイプ。戦争で力を発揮し、特に武力・指揮能力が高くなっている。プレイヤーはこれらのタイプをうまく使い分けていくのだ。

文官タイプでも最も有能な人物

外交では、相手方との交渉でその力を十分以上に発揮してくれる

武力と指揮能力が高いのが分かる

戦場においては、その武力の高さでかなりの敵をけちらしていくぞ

武将データも一目瞭然

ゲームに登場する全武将の各能力値と簡単なプロフィールが紹介されるのが武将のデータベースだ。見たい武将の名前か各能力の数値を入力すると、それぞれ該当した人物が表示される。これで簡単にデータを見ることができるぞ。

このメニュー画面の中から、探したい武将の項目を選択するのだ

能力値だけでなく、簡単なプロフィールも表示されるのがうれしい

名前も簡単に出る

多彩な戦略で、戦いを勝ち抜く

部隊には歩兵、騎馬、弓矢を装備した弩(ど)、強弩(きょうど)の4種類があり、攻撃方法は通常攻撃、一斉、奇襲など全部で7種類。そしてその他に、戦いには欠かせない戦術として計略コマンドなどがある。計略には火計や説得、伏兵、偽令などがあり、また軍師が戦いに参加している場合のみ、落とし穴も仕掛けることができるのだ。

都市での戦闘は野戦の他に、城門を壊したり乗り越えたりもするぞ

風向きに注意が必要!!

一方的な攻撃ができる

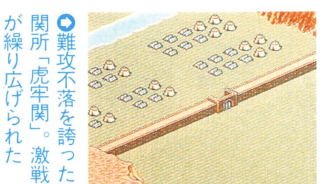
一騎討ちで勝負

一騎討ちとは、その名のとおり武将同士が1対1で戦うこと。ここでは体力が先になくなった方が負けとなり、その武将は敵軍に捕らえられてしまうのだ。基本的に武力が高い武将ほど有利だが、必ずしもそちらが勝つとは言えないランダムなところもある。

名乗りをあげて一騎討ちが始まる

戦場も多様化

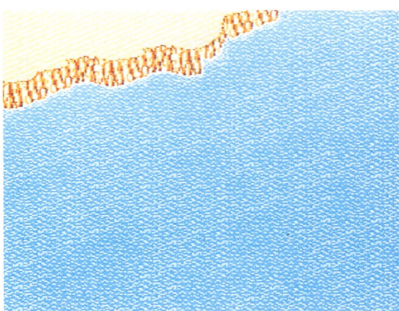
『三國志III』の勝利条件は46の都市を占領すること。この都市と都市の間には「戦場」と呼ばれる地域が22ヵ所ある。この場合、戦場の占領は勝利条件とは関係ないのだがここを押さえることで、敵軍が自国の都市に侵入する前に撃退することができる。その中には「虎牢関(ころうかん)」や「函谷関(かんこくかん)」などのような、山岳の間に関が置かれている戦場があったり、「赤壁(せきへき)」などのように広大な河が戦場となっている地域などもあるのだ。

難攻不落を誇った関所「虎牢関」。激戦が繰り広げられた

孔明が最期を迎えた戦場、「五丈原」(ごじょうげん)

数万の水軍が集結したことがあった大河の戦場「赤壁」

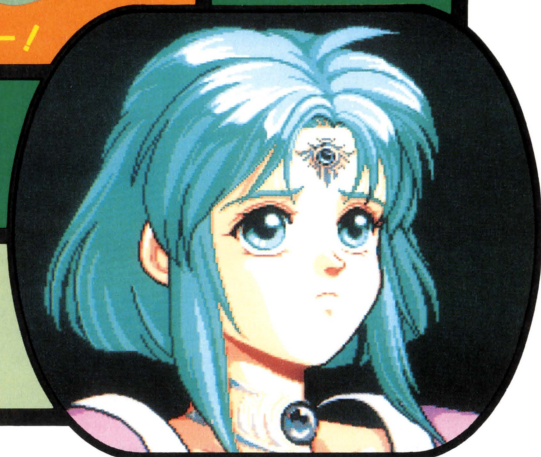
※同社製「セーブくん」でもデータのセーブが可能。「セーブくん」とのセット価格は16800円(税別)です。

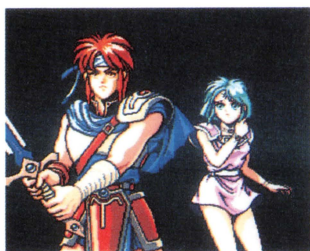
Maker Land

工画堂スタジオ

シナリオ・システムがさらに進化するネオ・ファンタジー！

機装ルーガ

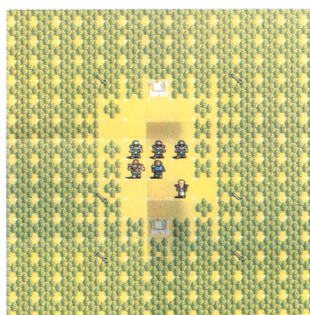
CD
スーパーCD-ROM^{2}専用
発売日未定
価格未定
シミュレーション
バックアップメモリ
40%（7月13日現在）

『スーパーシュヴァルツシルト』シリーズで定評のあるシナリオシミュレーションがファンタジーになった。今回はストーリーの中核となる世界観を新着ビジュアルを交えて紹介。

美しいビジュアルでストーリーが描かれる 新機軸のファンタジーシミュレーション

シナリオ・世界観を重視したシミュレーション『機装ルーガ』。工画堂スタジオとしては初のPCエンジン完全オリジナル作品だ。お得意の精細なグラフィックはこのゲームでも健在。今回は、その美しいビジュアルで描かれるファンタジー世界の基本設定と、ほぼ全容が明らかになったゲームのシステムを詳しくチェックしていく。

⇧主人公ヴァイス（左）とヒロインのエレナ。やがて大きな戦いの中に…

シナリオクリアにより物語が進行

ゲームの基本構成は、インターミッションと呼ばれるビジュアルストーリーと、ゲーム本体のシナリオから成る。シナリオとは、右下の写真のようなフィールドマップを移動・戦闘しながら、決められた勝利条件を満たすというもの。勝利条件は、インターミッションによるストーリーと直接結びつくことで、それ自体がゲームの演出となっている。ゲームの進行と共にフィールドは広大になっていく。

⇧インターミッションⅠではヴァイスとエレナの出会いが描かれていく

⇧シナリオⅠではエレナ救出と、敵の砦の1つを攻め落とすのが目的だ

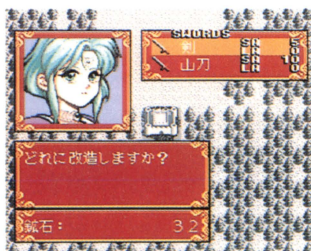
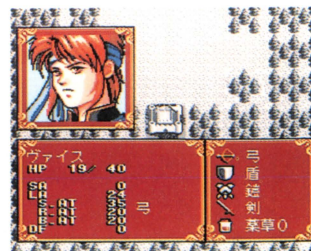
戦略性の強いネオ・タクティカル・バトル

フィールド上で敵と接触すると、周囲6HEX内にいるユニットは、敵・味方関係なく戦闘に参加する。これがネオ・タクティカル・バトルと呼ばれる新システム。敵と接触する方向も重要となり、横方向や後ろから攻撃すると効果が高くなる。敵と接触するまでに有利なポジションを得ることが重要となる、戦略的なシステムといえる。

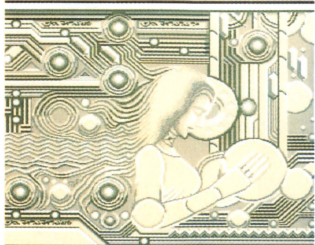
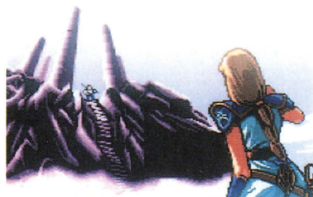
⇧中央の6HEX内のユニットが、敵・味方の区別なく戦闘に参加する

⇧敵と接触すると戦闘画面に切り替わる。戦闘はコマンドの入力で行う

武器や防具を自分で製造するシステム

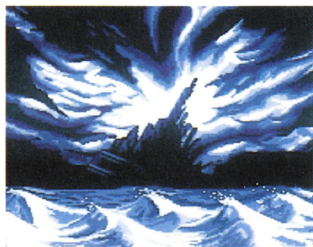
もうひとつの新しいシステムは、戦闘で使う武器や防具を自分で製造するというもの。技術力と鉱石数という2つの要素により、作れる武具の強さや数が違ってくる。製造できる武器は剣、槍、弓の3種類。それぞれ攻撃できる範囲や攻撃力に違いがあるため、戦闘局面に応じて武器を製造・装備することが有効な手段となってくる。

⇧キャラクタの戦力のレベルアップは強い武器や防具を作ることで行う

⇧作れる武器は剣、槍、弓の3種類。得意な武器はキャラによって違う

魔法とテクノロジーの両存する世界観
物語の背景を成す基本設定を解説

『機装ルーガ』の魅力の大きな柱のひとつが、複雑な背景を持つストーリー部分だ。物語のベースとなるのは「ステイ大陸」と呼ばれるこの地に、かつて存在した超古代文明。その高度な科学が生んだ遺産を巡り、大陸を二分する戦いが起ころうとしている。壮大なストーリーは、ここに紹介する美しいビジュアルで語られていく。

⇧はるかな昔に栄えた文明を象徴するレリーフ。描かれている女性は…

⇧大陸の各地に存在する古代文明の遺跡。遺跡を護る人々がいるという

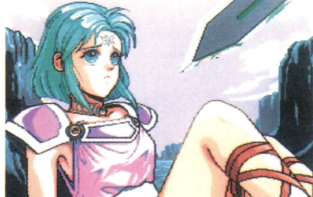
超古代文明“ヴァスツール”の崩壊

はるかな昔に栄えた文明の名は“ヴァスツール”。その繁栄の源となったのが魔導科学と呼ばれる独特のテクノロジーである。魔法と科学を融合したその技術は数々の奇跡をもたらしたという。しかし繁栄の絶頂で、彼らは歴史の舞台からその姿を消す。すべての謎を残したまま、今は大陸の各地にいくつかの遺跡が存在するのみだ。

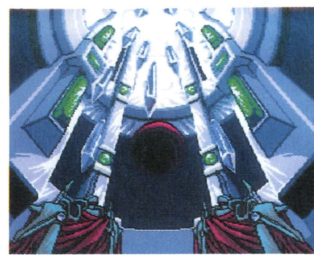
⇧文明の絶頂期。空に浮かぶ城だ…

⇧瞬く間に謎の崩壊を遂げてしまう

“魔導科学”の生み出したもの

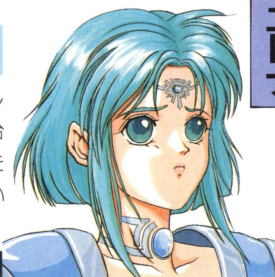
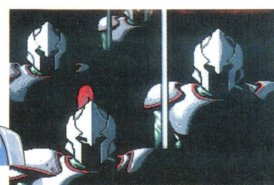
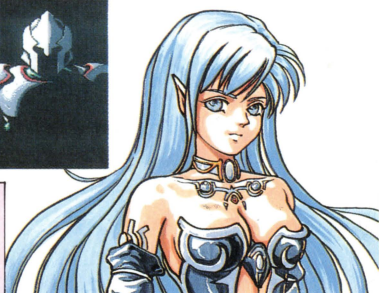
魔導科学が生み出したものは、「3つの機」と呼ばれている。その1つは「機獣」。土塊に生命を乗り移らせる禁忌（きんき）の技だ。次に「機装鎧（きそうよろい）」。身に着けた人の力を増幅させる鎧である。そして「機人」。人工的に作った身体に人の意識を乗り移らせた人造生命体。彼らこそ、魔導科学のエネルギーの源「エナジーメタル」を司る存在であった。

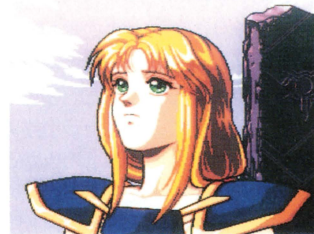
⇧ヴァスツールの遺跡には、高度な科学の遺産が今も眠り続けている…

⇧敵に追い詰められたエレナ。物語の鍵を握る重要なキャラクタである

魔導科学の結晶“エナジーメタル”

魔導科学が生み出したすべてのエネルギーの源となる金属球、それが“エナジーメタル”である。高度な科学力と精神作用によってのみ作られるものだ。そしてエナジーメタルをコントロールするために作られたのが人造生命体である機人なのだ。その身体にもやはりエナジーメタルが埋め込まれ、永い時を生き続けるという…。

⇧魔導科学の結晶ともいえるエナジーメタル。すべての力を生み出す

魔導の巫女（みこ）たちの対立

物語のヒロインとなるのは、魔導科学の巫女（みこ）ともいえる2人の機人、エレナとリンナである。ヴァスツール滅亡の秘密は、魔導の力を司る2人の対立にあるらしい。遺跡に眠っていた彼女たちを発掘し、意識を取り戻させたのは、魔導科学の力で大陸支配を企む大国「ハイエルン帝国」。いにしえの悲劇が再び繰り返されるのか…。

エレナ
ヴァスツールの末裔（まつえい）、人であって人でない「機人」である。ハイエルンの野望を知り、それを阻止すべく単身帝国から脱出する。

リンナ
ハイエルンの野望を知った後も帝国に留まったリンナ。彼女の目的とするところはまったくの謎である。

遺跡の守護者“ガーディアン”

大陸の各地に存在するヴァスツールの遺跡を代々護ってきた者たちがいる。彼らは「遺跡を守護する者」という意味の古語で“ガーディアン”と呼ばれていた。主人公のヴァイスはガーディアンであるクメス族の一員。ハイエルンに追われるエレナを助けたことにより、大きな戦いに巻き込まれていく。

⇧ガイムの姉、美しいロンディーア

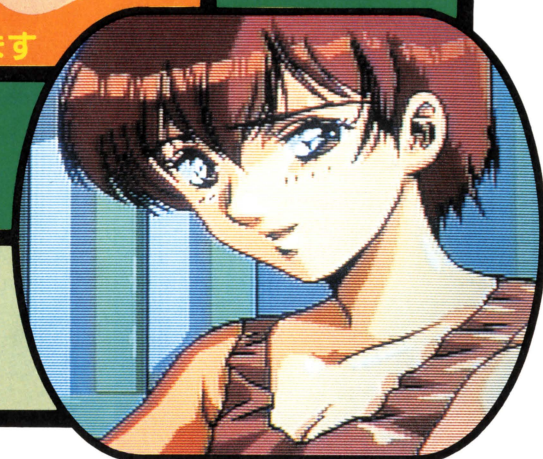
⇧ヴァイスの親友ガイム。槍の名手

⇧主人公のヴァイスは遺跡を護るガーディアン、山岳部族クメスの一員。正義感の強い若者だ

※画面写真・イラストはすべて開発中、及び製作中のもの。またイラストは編集部で彩色したものです

徳間書店インターメディア

本当の恋とサスペンスをまだ知らないアナタにお届けします

秘密の花園

CD
スーパーCD-ROM²専用
10月下旬発売予定
7800円(税別)
アドベンチャー
バックアップメモリ
50%(7月13日現在)

パソコンから移植の美少女ソフト。うるし原智志氏がデザインしたキャラクタたちがシリアスなストーリーで泣かせてくれる。今月は殺害された女生徒を中心に人物を紹介する。

隣に引っ越してきた美女に依頼された殺人事件を追う

学園ものサスペンスアドベンチャー。主人公(プレイヤーが名前を付ける)が通う花乃園高校の体育館倉庫で都築蒔絵が殺害された。その数日後、隣に引っ越してきた美女、須藤姫香の依頼で蒔絵殺害事件を調査する。

期限はたったの3日間。それなのに、1人で調査するのは心もとない。というワケでパートナーと共に蒔絵殺害事件を調査する。

パートナーは須藤姫香、矢萩健、都築伊万里の3人の中から1人選ぶ。パートナーに誰を選ぶかによって、人々の反応が変わってくる。また、パートナーによって特定のイベントが起こる場合もあるのでパートナー選びは重要。ちなみに、矢萩健は主人公のクラスメート。都築伊万里は蒔絵の妹だ。

殺された女生徒 都築 蒔絵

理事長の孫娘。愛を信じられない悲しい女のコだったようだ

学園内で事件の聞き込みを開始

まずは学園内でパートナーを探し出し、その後に聞き込みを開始する。事件の調査は主に学園内で行う。メッセージ選択で会話から情報を収集するタイプだ。移動はマップ画面上でミニキャラを学園内の行きたい場所にちょこまかと動かすことで移動するのだ。

基本画面。まだ開発途中なのだ

移動マップ画面

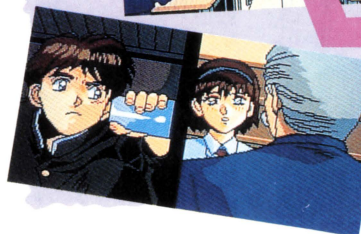
PCエンジン版オリジナルの移動画面。完成版には左下に図書館が入る予定

須藤姫香との出会いから始まるサスペンス

蒔絵殺害の数日後。主人公の隣に姫香が引っ越してきた

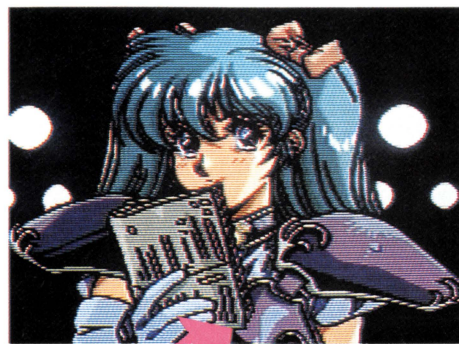
なんと、産休補助教師とは姫香だった。ラッキー。かな？

産休補助教師の話を聞く生徒たち

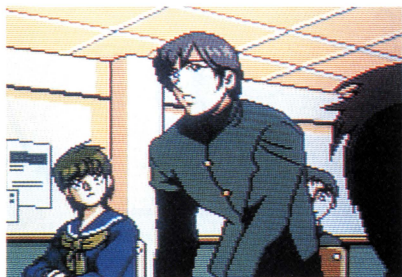
アパートに帰り、お隣の姫香の会話を盗聴。彼女が、探偵であることを知る

詩絵を取り巻く人間関係をチェック

殺された詩絵はウルトラ奔放な性格で学園の女王と呼ばれていた。彼女は次から次へと恋人を替えていく悪いクセがあった。事実、主人公もその中の一人である。一方的にフラれた男の恨みか？　はたまた、恋人を奪われた女の復讐心からか？　彼女の交際範囲は広く、学園中を巻き込んだウワサが飛び交う中で調査を進める。

ここでは詩絵と比較的近い関係にあった人物をピックアップし整理してみた。まずは、詩絵を取り巻く人間関係を十分に把握してから聞き込みをすることが得策だ。

ゲームオーバーがないので、片っ端から話を聞こう。意外な人物から重要な情報が聞ける場合もある。うまくいけば期限より短い2日間で犯人を挙げることもできる。

詩絵の妹の都築伊万里。まだ1年生なのに演劇部では主役を演じる。姉の死を振り払うかのように熱心に演劇のけいこをする姿が痛ましい。ちなみに、1日目下校するときは彼女と帰ることをお勧めする♡

都築詩絵

恋人　親友　友人　同級生　妹

詩絵が最後に付き合っていた男、安川俊紀。主人公のクラスメートでもある。代議士の息子でしかもハンサム。女のコにはモテモテ。でもイヤな性格なのだ。

詩絵の親友の上村奈保。なぜか詩絵の話をしたがらない。なぜ？

詩絵のクラスメートだった源桜子。詩絵のことを嫌っている。

詩絵と同学年だが別のクラスの岩清水克巳。一見詩絵とは関わりがないようだ。生徒会長なので全生徒のことは把握している。なぜか図書委員長も兼任している。

わくわくへきるランド

皆さん初めまして！　伊万里役をやらせていただきました、椎名へきるです♡　読者のみんなといっしょに作るコーナーにすべく、皆さんのいろんな相談を募集します♡　〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMPC エンジンファンわくわくへきるランド○○係まで。何でもありですよ。

椎名へきる

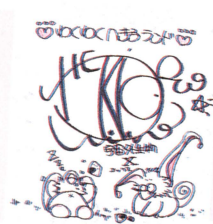
'74年3月12日、東京出身。『秘密の花園』の都築伊万里の声を演じている声優さん。カワイイのだ♡

『秘密の花園』のアフレコ秘話

実はちょっぴし「のあぁー」てプチトマトになりそうなセリフもあってドキドキしてしまいました。PCエンジンのアフレコは1人ずつ別取りなので、難しいです。何しろ相手役がその場にいないの。このシナリオをお書きになった古雅さんは、アフレコを聞きながら2度も涙ぐんでいらっしゃいました。最後の方は、本当に感動的なストーリーなので見て泣いちゃうかもしれません。

『秘密の花園』のアフレコスタジオでパチリ。一番右がへきるちゃん

イラスト募集　へきる美術館へようこそ♡

このコーナーでは『秘密の花園』のイラストを募集します♡　毎月応募してくれた人の中から、私が「へきる大賞」を1名選んじゃいます！　受賞者には、へきるの変な!?イラスト入りサイン色紙とサイン入り写真をプレゼントしちゃうので、ガンと一発出してみてね！　まってます♡

毎月1名の受賞者にイラスト入りサイン色紙を

相談募集　へきるのカウンセリングルーム

このコーナーでは『秘密の花園』に関する質問や、私にしか相談できないような疑問や悩み、相談事などどんな事でもまとめてへきるがお答えします♡　もちろん楽しい話題もOK！　とにかく皆の力になれるようにがんばるので、気軽にハガキを出してみてね。ペンネームは忘れずに書いてね。恥ずかしい事や言いにくい事もペンネームがあれば大丈夫でしょ？　誌上で紹介された人には、サイン入り写真とがんばれ！励まし入りサイン必勝ハチマキもプレゼントします。へきるを知ってる人も知らない人も一枚の紙でつながるはずだから、まずは勇気を出してみてね。

励まし入りのサインハチマキをすると、ありとあらゆる悩みが吹っ飛ぶゾ

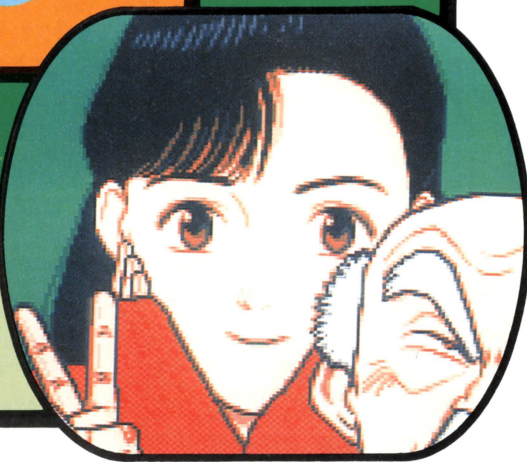
撮影協力／マジック

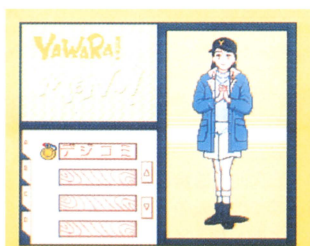
ソフィックス

"恋"と"柔道"の物語をいろんなジャンルで楽しんじゃう！

YAWARA!2

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
アドベンチャー
コンティニュー・バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大２人)
40%(７月13日現在)

週刊ビッグコミックスピリッツで連載中のマンガ「YAWARA！」が、デジコミになってデビューした前作。その続編、『YAWARA！2』は、デジコミ以外の楽しい要素満載。

原作をもとにしたデジコミに加え アクションやクイズなども楽しめる

デジコミ主体の前作に比べ、今回の『YAWARA！2』は、いろんな要素が盛りだくさん。原作をもとにしたデジコミに加え、柔道をリアルに再現したバトルモードや「YAWARA！」の知識力が試されるクイズモード。さらには、ビジュアルを中心に見て楽しむエクストラモードまで、全部で4つのモードが楽しめちゃうぞ。

⬆４つのモードを制覇し、『ＹＡＷＡＲＡ！』マスターを目指すのだ

永井真理子が歌うオープニング

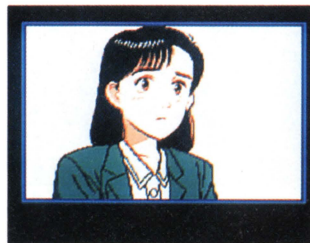
前作のオープニングに流れていた曲は、永井真理子の「ミラクル・ガール」だったが、今回もその永井真理子が歌っている曲「YOU＆Ｉ」が使われている。この曲はアニメの主題歌でもある。

⬆髪を束ねた姿がとっても似合っている柔ちゃんは、女子大生♡

⬆オープニングではおしゃれした柔ちゃんが、いっぱい見られる

⬆得意技の一本背負いだ〜

デジコミモード 三葉女子短大編の話がメイン

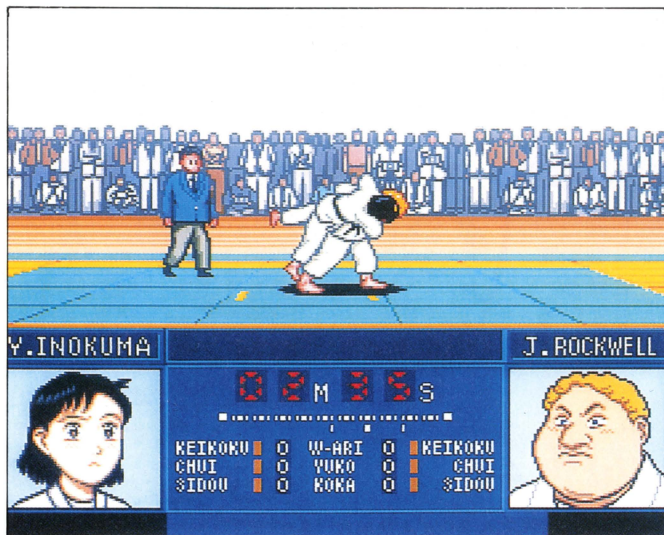
「YAWARA！」のコミックは、現在26巻まで発売されているほどの人気作。その長いストーリーの中でピックアップされたのが、柔が三葉女子短大に入学した頃のストーリー。このストーリーをメインに、物語は展開されていくのだ。気になるゲーム内容だが、コマンド選択が少く、比較的楽に進められた前作とちがって、選択の重要性の強いデジコミになる予定。

⬆この画面でコマンド選択を行うが、まだ開発の段階なので入っていない

⬆前作よりコマンド選択が増える!?

血染めのトーシューズを柔に見せる富士子

⬆原作の雰囲気を壊さないため、重要なシーンは全画面で展開される

バトルモード　柔道をリアルに再現

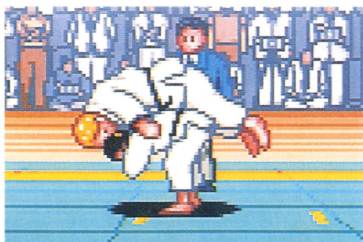
バトルモードは柔をはじめ、原作に登場しているキャラたちの中から選択し、柔道の試合をするというアクションゲームだ。勝敗は1本勝ち、もしくは判定勝ちといった、実際の柔道のルールを採用している。もちろん2人プレイによる対戦も可能だ。

技を掛けるタイミングや相性などといったものが、試合の勝敗を左右する

多彩な技の数々

技の種類は、各キャラごとに違い、原作の登場人物たちが得意としていた技が繰り出せるようになっている。柔の得意技、一本背負いはもちろん、テレシコワの裏投げなど、柔道に関するほとんどの技を使用することができるのだ。

後ろに下がりながら相手の体勢を崩したときに決まる巴投げ

寝技は相手が倒れているときに重なると入る。これは腕ひしぎ逆十字

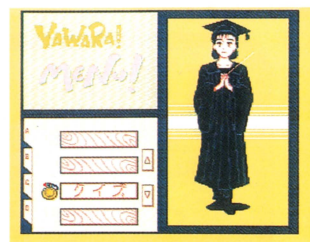
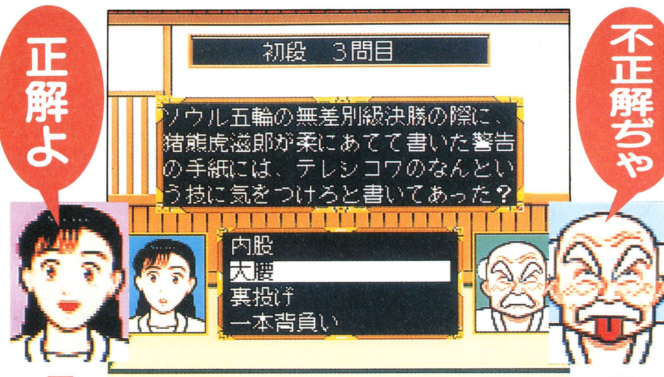
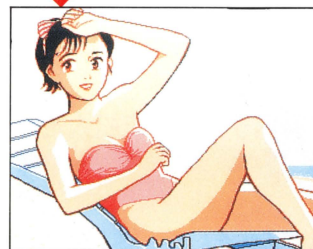
柔のおくりえり締めがジョディの巨体を捕らえる

柔の得意技、一本背負い

教育的指導もある

相手と組み合わなかったり、組み合っても、技を掛けないでいると、審判から教育的指導を受けることがある。本物の柔道のルールを採用しているだけに、細かいところにも芸がいきわたっている。

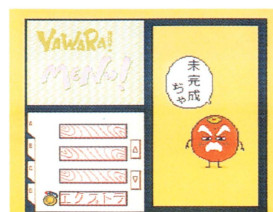
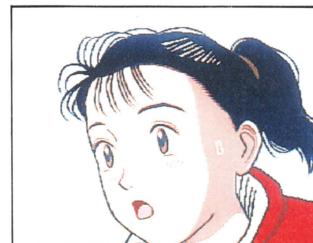
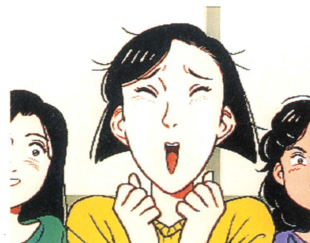
これを何回も食らうと、反則負けになってしまうのだ

クイズモード　「YAWARA!」の知識力を試す難問

「YAWARA！」に関する数々の問題を答えていくモード。問題は、1段から10段までのランクがあり、段が上がるにつれ難しくなる。最初は1段から始まり、その段をクリアしないと次の段に上がることができない。また、1段クリアするごとに柔の水着姿などといったうれしい画面が見れる。

マニアックな問題ばっかりなのだ

クイズの問題は4択形式で進む。時間制限はナシだ

各段をクリアすると、こんなシーンやあんなシーンが見られる

問題に間違えると滋悟郎のアップが登場。ゲームオーバーとなるのだ

エクストラモード　ビジュアル観賞など盛りだくさん

これは、いわゆる〝おまけ″モードで、ビジュアル鑑賞を中心とした内容になる予定だ。まだ開発の段階なので詳しいことは分からないが、デジコミのビジュアルをノンストップで見ることができたり、キャラ紹介などになる予定だ。

未完成だからミカン？

デジコミのビジュアルをノンストップで見ることができる予定だ

なるべくたくさんの要素を詰め込もうと開発の方は進められている

maker land

データウエスト

美しいまでに狂おしい、真夏の悪夢のような一夜をどうぞ…

サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール

CD スーパーCD-ROM²専用
8月6日発売予定
7600円(税別)
アドベンチャー
バックアップメモリ
100%

パソコンからの移植。データウエスト独自のアニメーション方式「DAPS」で、音楽を途切らさずにアニメーションが再生される。シリアスな物語が雰囲気重視で描かれている。

市松人形を守るという奇怪な依頼の真相を究明

コマンド選択方式のアドベンチャーゲーム。情報を集めるとコマンドが増えていくオーソドックスなタイプだ。CD-ROMだからしゃべるのは当然だが、全キャラクタの会話がすべて実際の声優の声であることはウレシイ。また、同じ会話が繰り返される場合は、文字のみの表示となり、時間を短縮する工夫も成されている。

依頼主の影藤智名子

喪服姿ではるばるやって来る

智名子所有の市松人形

誰かが盗もうとしているらしい

この画面が基本画面。上部はビジュアルが表示され下部は文字が表示される

智名子の館「奇談亭」で起こる惨劇

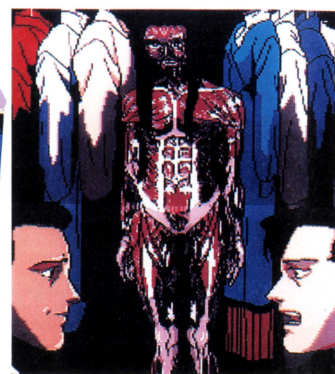
降矢木和哉（プレイヤー）は影藤智名子から〝市松人形を守って欲しい〞との依頼を受ける。智名子が亡き夫影藤秀郷の遺言で「奇談亭」に招待する、5人の客が容疑者らしい。調査のために「奇談亭」に赴いた降矢木を待っていたものは、この世のものとは思えないおぞましい光景であった。

会話から情報を集め、真実を暴いていく。ちなみに会話はすべて肉声

容疑者5人の写真がコレだ

人形が飛ぶ。そんなことが…

血塗られた館で起こる狂気めいた連続殺人

アゴの部分がぱっくりと切断されている。ううっ、痛すぎて直視できない!!

生皮を剝がれた死体が!

「奇談亭」の青焼き図面を基に移動し館内を探索

このゲームの移動方法は「奇談亭」に入ってすぐの序盤まではコマンド選択で行う。しかし、屋敷の中で桜沢加奈子から青焼き図面を手に入れてからは図面上で行きたい場所を指定し移動する。

ここでは、移動画面である青焼き図面で登場人物の部屋と位置関係を紹介する。しかし、散歩やトイレに行っていたりすることもあり要注意だ。ちなみに、ゲーム中は降矢木の部屋を忘れがちになるが、自分の部屋で「思考」を選択し考えをまとめることも必要だ。

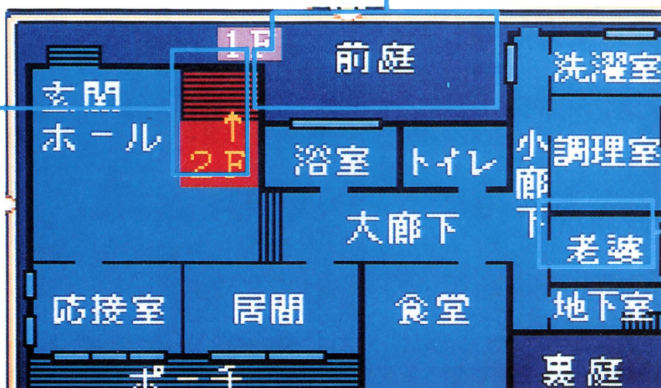
前庭を通過して…

「奇談亭」の門

「奇談亭」の塔

1F
前庭
玄関ホール
2F
浴室
トイレ
洗濯室
調理室
小廊下
大廊下
老婆
応接室
居間
食堂
地下室
裏庭
ポーチ

1階と2階をつなぐ階段

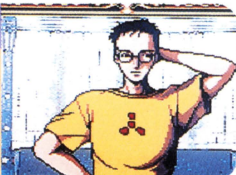
「奇談亭」は影藤秀郷設計の2階建ての屋敷。1階と2階をつなぐのはこの階段しかない

影藤家の使用人の部屋

智名子に影のように寄り添い、従う使用人の老婆。智名子に対する忠誠心は異常に高い

相棒・樋渡京介

人物などの下調べをしてから夕方ころに「奇談亭」にくる。降矢木の相棒だ

タレント・加茂川宗尋

影藤秀郷が援助していた売れないタレント。とにかく軽い性格でうるさい人物

浴室・風呂場

客が利用する浴室。人がシャワーを浴びていることもあるのでたまにはチェック

主人公・降矢木和哉

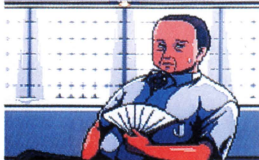
人の心の中に潜入できるという特殊能力を持つ。シリーズ通してのプレイヤーキャラである

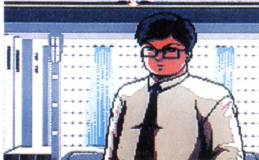
塔に通じる開かずの間

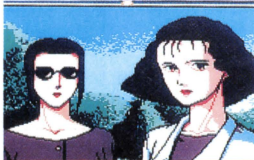
入口には頑丈な錠前があり、固く閉ざされている。まるで「奇談亭」が心を閉ざすかのように

カギがかかっている部屋

ここの部屋の扉にもカギがかかっている。しかし部屋1とは違い普段は使われているようだ

医師・坂藤幸信

銭、金、マネー命のがめつい医者。影藤家とはその昔縁があった人物のようだ

工場経営者・山田影

町工場の経営者。一見誠実な人柄に見受けられる。加茂川を毛嫌いしている

?・羽柴奈緒美・弘美

予定外の招待客。容疑者の5人の中の人物ではない。まったく正体不明の客だ

元使用人の娘・菊岡みどり

昔の使用人の娘。不平不満の権化のような女子大生。お洗濯が好きだとか…!?

イラストレーター・桜沢加奈子

イラストレーター。いつもスレンダーなボディにボディコンをまとっている

ヒューマン

RPGのだいご味を多人数で楽しめる新機軸のボードゲーム

ただいま勇者募集中

CD
スーパーCD-ROM²専用
11月発売予定
価格未定
ボードゲーム
バックアップメモリ
マルチタップ対応（最大４人）
70%（７月15日現在）

最大４人の参加者が、それぞれ自分好みのキャラクタを設定し王位を争う。シナリオは３本、それぞれ３〜４のマップで構成される。今回はマップクリアまでの流れを紹介。

勇者４人が王位を目指しサイコロ振って大奮闘

戦闘やマップなどRPGの要素を取り入れた、今までにない新しいタイプのボードゲームだ。

参加する勇者らの目的は、魔物に占領された王国を救い、報酬の次期王位を手に入れること。参加プレイヤーは、自分のキャラクタの、名前、生年月日、性別、種族などを設定し、最後に滞在期間を決めればゲームがスタートする。

勇者達の前に現れた王様。ここでシナリオについての説明が行われる

サイコロの目で行動範囲が決まる

フィールドはRPG風だが、移動は各プレイヤーが順番にサイコロを振って決める。出た目の数と、そのキャラクタが持つ固有の移動能力によって移動できる範囲が決まる。移動可能範囲はマップ上に明暗の差で表示されるのだ。

道具や魔法を使ったり、辺りを探索したりするコマンドも選べる。その場合、自分の番はそこで終わってしまう。休息して体力回復も可能だが、運が悪いと敵に襲われることもあるのだ。自分の番が終わると１カ月経過したことになる。

サイコロを振る勇者は、どことなくコミカル

サイコロを振った後はご覧のような画面になる。明るい部分が移動が可能な範囲をしめしている

フィールド上では各種イベントに遭遇

移動が終わると、必ずなんらかのイベントが待ち受けている。アイテム入手やパラメータの増減、また、不運に見舞われ１回休むはめになったりもする。もちろん、敵との遭遇もあり、武器と魔法を駆使して戦闘に勝てば、王位獲得に必要な名声値（RPGでいう経験値）を得ることができる。またマップ上には、なにかありそうな神殿や洞くつなどもあるぞ。

戦闘

敵と遭遇!!　あまり緊迫感のないメッセージだが、戦闘に突入だ

アイテム入手

人生、悪いことばかりではない

不運

なんということだ!!　体力の低下か、それとも１回休みか…

謎の洞くつ。鬼が出るか蛇が出るか、それとも宝がどっさりか

※ゲーム画面はすべて開発中のものです

さまざまな魔法を駆使して戦おう

戦闘シーンは横から見た形の画面で表現される。魔法を使える職業を選んだ場合、ユニークな効果の魔法による攻撃は見ものだ。

キャラクタが持つ光や闇、火などの6種の属性が魔法に関わってくる。たとえば、火の属性を持つ敵は同じ火の属性の魔法に強く、逆に水の属性の魔法には弱い、などの傾向が現れる。また、自分とは違った属性の魔法は、身に付けることができなかったりするので、魔法屋の属性にも注意を払おう。

これらの属性は、冒頭で行うキャラクタ設定により決定される。

かわいい天使が現れ、光の輪を敵に向かって投げつける魔法

おぞましいが、どことなくユーモラスな化け物が敵を攻撃

魔法屋にて。属性が違うと、こんなことになる

氷が降ってくる水の属性の魔法。他にもたくさんの魔法がある

魔物に占領された街を解放すると…

マップ上にいくつかある、魔物に占領された街や村を解放すると、名声値とお金が手に入り、そこでの支持率が上がる。すると、何もしなくとも名声値が毎年上がるようになり、ムダな戦闘による経験値稼ぎをやらなくてすむのだ。

解放後は、街にある店などに入れるようになり、道具や武器を買ったりすることができる。酒場では最大2人までの仲間を月給制で雇えるのだ。ただし、仲間同士の性別や種族、職業などの関係で、雇えない場合もあるのだ。

魔物に占領された街

街での激しい戦闘。強敵でもひるまず立ち向かえ!!

見事、街を解放して勝利の凱歌をあげる。街の人達も喜んでいるぞ

出入り自由になった街の酒場で仲間を見つけよう

プレイヤー同士の熱い駆け引き

勝利のためには、ライバルを蹴落とすことも大事になってくる。

マップ上で他の勇者の上に移動すると、プレイヤー同士の戦闘に突入、勝てば相手の名声値やお金をいくらか奪える。その戦いには当事者以外も参加可能、下位の者達が共同で1位の者を引きずりおろす作戦などが可能だ。

また長老にお金を払って、街での自分の支持率を上げ、ライバルの支持率を下げたり、魔法で他の勇者を足止めしたりもできる。

頭上に怪しげな雨雲が現れた。誰かが邪魔しようとしているな…

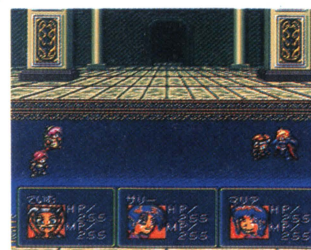
こんな魔法でライバルを足止めにすることも、されることも…

参加するかどうか、判断の別れ道。わが道をゆくのも作戦のうち

世の中、お金さえあればできることも、結構ある

中ボスを倒すとマップを1つクリア

街の解放などで名声値を獲得して強くなったら、マップごとにいる中ボスに挑戦だ。こいつを倒すと次のマップへ移動できる。

最終的な勝者はシナリオの最後のマップにいるボスを倒した者だ。しかし、誰もそれをできずに設定した滞在期間が終わった場合、名声値を一番多く獲得したプレイヤーが勝者となれる。

マップクリアのための難関。荘重な宮殿内に戦いの火花が散る

モニター募集&イベント

ヒューマンでは、ユーザーの評価をゲームに反映させるため、『ただいま勇者募集中』のモニターを50人募集。応募は官製ハガキで、〒180 東京都武蔵野市南町4－4－13 ヒューマン株式会社「モニター募集係」まで。しめ切りは8月6日(消印有効)、応募多数の場合は抽選となる。

また、イベント「ヒューマン・スポーツチャンプ'93・INサマー」を開催、『ただいま勇者募集中』も展示予定。■日時：8月1日(日)10：00～17：00■会場：ゲーム大会ゾーンはルミネホールACT（新宿ルミネ2、7F)、PRゾーンは新宿駅南口コンコース■入場無料

バンプレスト

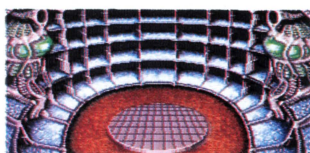
体はってタイマン勝負だ

幽☆遊☆白書 闇勝負!! 暗黒武術会

週刊少年ジャンプで連載中のコミックが原作。人気キャラを使ったゲームはバンプレストが得意とするところだ。

CD スーパーCD-ROM²専用
9月下旬発売予定
8800円(税別)
シューティング
コンティニュー
80%(7月14日現在)

1対1の特訓をして武術会決勝戦に挑む

仲間内で特訓し、暗黒武術会で宿敵の「戸愚呂チーム」と勝負するシューティング。バトルはターゲットカーソルを標的に合わせて撃ち合う。同じく、相手の攻撃も撃ち落として回避する。シューティングといってもキャラの動きに合わせて上下左右にスクロールし、アクション性も高い。

孤島、首縊島(くびくくりとう)で開かれる暗黒武術会の会場

「戸愚呂チーム」。左から武威(ぶい)、戸愚呂弟、兄、鴉(からす)

対戦相手との会話の絡みが入り、その後バトル画面に切り替わる

自キャラHPゲージ　対戦キャラHPゲージ

バトル画面

ターゲットカーソル

自キャラの表示

気合ゲージ。満タンで気合攻撃可能
霊力。必殺技が使える残り回数

対戦キャラの表示
気合攻撃が使用可能であればキャラの周りが光る

1人を選んで育てる

「浦飯チーム」の5人の中から1人を選び自キャラとする。勝つと得点に応じたポイント数を能力パラメータに振り分ける。つまり、キャラを育てることができるのだ。

幻海(げんかい)　現在通常攻撃、必殺技共に未定。浦飯幽助の師範であり、霊光波動拳のただ一人の正当伝承者である。原作では、霊光波動拳の奥義を使い攻撃する。

浦飯幽助(うらめしゆうすけ)　通常攻撃は鉄拳。必殺技は霊丸(れいがん)だ。霊丸とは、霊力を指先にためて撃つ攻撃だ。

桑原和馬(くわばらかずま)　通常攻撃は霊力を集め剣の形にした霊剣。必殺技は霊剣二刀流で攻撃する。

蔵馬(くらま)　通常攻撃はローズウィップというムチ。必殺技はシマネキ草の種を植え込む。

飛影(ひえい)　通常攻撃は剣。必殺技は邪王炎殺拳の炎殺黒龍波でキメる。炎の使い手なのだ。

INNER EYES!

初代ガンダム復活

ガンダムの元祖「機動戦士ガンダム」。その「ガンダム」が同名タイトルでバンプレストの業務用対戦アクションとしてゲーム化された。プレイヤーはアムロのガンダムを始めシャア専用ザクなど懐かしのモビルスーツを操作して戦う。1プレイはシナリオモード、2プレイは対戦モードになる。現在活躍中。

好きなモビルスーツで戦う

アクションはこんな感じだ

ナグザット

白いガクランは熱血の証

ダウンタウン熱血物語

ファミコンで人気の熱血シリーズ。その第1作目のアクションを移植。CDならではのしゃべるくにおは迫力だ！

CD

スーパーCD-ROM²専用
10月中旬発売予定
価格未定
アクション
コンティニュー・バックアップメモリ
マルチタップ対応（最大2人）
80%（7月12日現在）

女子高生をさらったワルどもに鉄拳制裁

PCエンジンではシリーズ第5弾にあたる『ダウンタウン熱血物語』。内容は、さらわれた花園高校の女子生徒を救出すべく、くにおがライバル高に乗り込む、というもの。いくつものブロックに分けられた市街地を舞台に、ライバル高校の生徒たちを片っ端から倒していく。操作方法は前作の『それゆけ大運動会』と全く同じ。

画面上部に残り体力を表示。体力がなくなるとゲームオーバーになる

画面下部には敵の一言など、文字を表示。結構笑えるセリフもあるぞ

攻撃はとことん過激

基本攻撃はパンチとキック。素早く連打しての連続攻撃や、道端で拾った凶器での攻撃も可能だ。敵を倒せばお金が手に入る。このお金を貯めこんで商店街に行くと、さまざまなアイテムを買ったり体力回復やパワーアップができる。

通常攻撃のキック。1発だけでは敵を倒せない

本屋では必殺攻撃を買うことができる。破壊力アップ間違いなし！

凶器で殴れば楽々!!

凶器で殴れば、ザコキャラはイチコロ。投げてぶつけるのも効果的だ

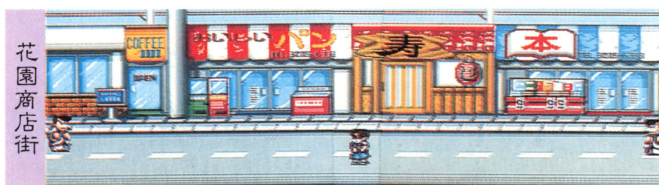
目指すは冷峰学園

女子高生をさらった犯人は冷峰学園にいる竜一・竜二兄弟。だが、2人との決戦の前に、何人もの番格クラスの生徒たちを倒さなければならない。あちこちのステージで待ち受けているコイツらを、順に倒していかないと冷峰学園の校門は開かないのだ。そこで、番格クラスの生徒たちを倒しては次に倒すべき生徒について情報を聞き出していく必要がある。

ゲーム序盤に情報をくれる女の子

足場の悪い工場内部でのバトル

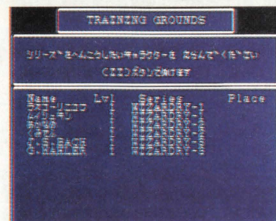
冷峰四天王の1人木下を、激しい戦いの末倒す。次に待っているのは小林か

花園商店街

喫茶店やら本屋さんやらいろいろ並んでいる。商店街は全部で4ヵ所あるぞ

『WIZARDRY』シリーズ情報

『WIZARDRY』シリーズの移植を続けているナグザット。昨年発売した『V』に続き、現在も『I・II』と『III・IV』の2タイトルが挙がっている。

実はこれらの全5シリーズでは、パソコン版と同様に、育てたキャラクタのデータを互いに転送できるのだ。『I・II』と『III』のデータは、バックアップデータを共用可能。『V』で育てたキャラクタは、転送呪文によって他のシリーズに取り込む。

ただし『IV』だけは、敵と味方が入れ代わるので、自分が育てたキャラクタは敵として出現する。この結果、取り込んだキャラクタのデータは敵のデータに変換されてしまい、2度と取り出せなくなってしまうそうだ。

『I・II』にある転送画面より。さまざまな冒険を楽しめるのだ

アスミック

平凡な日常に邪教の影が

アンジェラス2 ホーリーナイト

パソコンで好評を得たアドベンチャーの続編。今回は新着画面と声優陣の情報を、ゲームの概要も交えて紹介する。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
アドベンチャー
バックアップメモリ
40%(7月14日現在)

迫りくる邪神の脅威との闘いを描いた物語

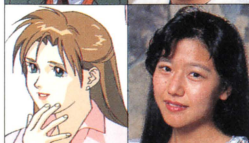
あやしげな秘密結社の陰謀に巻き込まれていく新聞記者夫婦の、数奇な運命と葛藤を描いたアドベンチャーだ。作画とキャラデザインは「機動戦士ガンダムZZ」の北爪宏幸が、シナリオは小説「オネアミスの翼」の飯野文彦が担当する。映画を意識した演出や、奇怪なビジュアルなどホラー映画のノリで展開していく。また、開発中のためコマンド選択部分はできあがっておらず、新着画面はビジュアル部分のみの紹介になる。

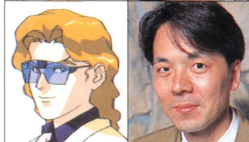
結婚式の場面から物語がはじまる

怪奇な世界で錯そうする登場人物たち

アドベンチャーの魅力の1つに登場人物同士の関係がある。当然それは本作も例外ではない。主人公夫妻に影のように付きまとう男や妖しい魅力の未亡人など、多種多様の人物たちが登場する。そして豪華声優陣の参加によって、それらをさらに引き立てている。

ブライアン・パール/声:森川 智之

本編の主人公。ロンドンの新聞記者だったが、退社後、米国に移住。テレビアニメ「テッカマンブレード」Dボウイ役の森川智之が担当。

エリス・パール/声:井上 喜久子

旧姓ミラー。同僚ブライアンとの結婚を機に新聞社を退社。OVA「ああっ女神さま」ベルダンディー役の井上喜久子が担当する。

ジョニー・ラングレン/声:速水 奨

謎多い青年実業家。未亡人デボラの愛人。主人公の身辺につきまとう。声優は「伝説の勇者ダ・ガーン」ダ・ガーン役の速水奨。

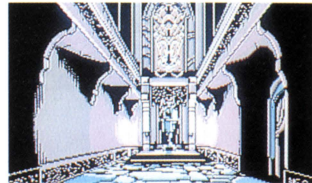
デボラ・スミス/声:高島 雅羅

謎めいた魅力の未亡人。ジョニーを愛人にするが逆に彼のトリコに。主に外国映画の吹き替えで活躍する高島雅羅が担当する。

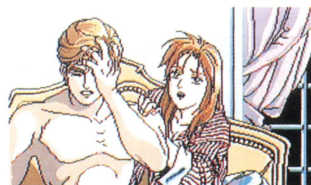
ドラマに厚みを加えるホラー映画的ビジュアル

ホラー映画ノリのストーリー展開をみせる本作。ビジュアル面でも、その個性を思う存分に発揮している。人けのない路地の向こう側から、急接近してくる謎の怪物や薄暗い教会の聖堂など、怪しい雰囲気を漂わせた場面が多い。そして前作で話題となったグロテスクなビジュアルも登場させ、演出面にさらなる厚みを与えている。

未亡人デボラとジョニー。何をたくらんで主人公に接近するのか?

薄暗い教会の聖堂。いったい、中では何が待ち受けているのだろうか

小汚い路地の向こう側から怪物が接近! この後、画面全部を怪物の醜い顔が覆いつくすぞ

平和な生活を送る主人公に邪教の影が

前作で秘密結社グノーシス教団の邪悪な野望を防いだ、新聞記者ブライアンとその同僚エリス。今回は前作から2年後、2人の結婚式から始まる。平凡な生活を望むブライアン。しかし、過去の闘いによる異常な体験が悪夢となってブライアンを苦しめていた。そんな彼に、ニューヨークで発生した殺人事件の調査依頼がきたのだ。

悪夢から目覚めたブライアン。過去の忌まわしい出来事が彼を襲う

主人公は友人から事件調査を依頼される。ただの殺人ではなさそうだ

ブライアンの妻エリス。楽しいはずの新婚生活。しかし表情がどこか寂しげだ

ライトスタッフ

Maker Land

過激なキャラが大あばれ

フラッシュハイダース

デジタルコミック、シミュレーション、アクションの要素を持った欲張りな新作タイトルの内容を詳しく解説する。

CD
スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
アクション
コンティニュー・パスワード・バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大2人)
40%(7月13日現在)

ビジュアルストーリーがバトルを盛り上げる！ 成長するキャラで戦う格闘アクション

ユニークなキャラたちが繰り広げるド派手なアクションが魅力のこのゲームだが、他にもお楽しみ要素がたっぷり用意されている。3つのゲームモードのすべてを詳しくみていくと、単なるアクションゲームじゃないことが分かるハズだ。それではバトル・シミュレーションと呼ばれるそのシステムの特徴と魅力を紹介していこう。

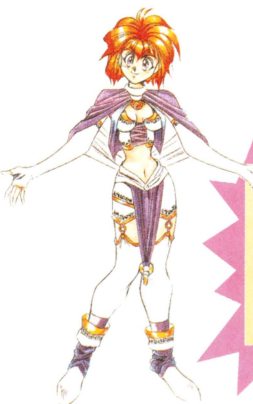
シナリオ・モードはデジタルコミック風

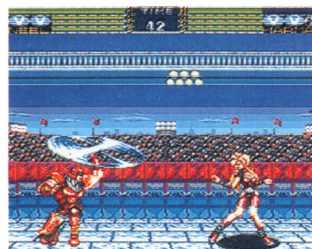
ビジュアルストーリーでゲームの舞台となる世界を説明し、プレイヤーが操作する登場キャラの性格に親しむためのモード。イベントとしてバトルも行う。超自信過剰な主人公バングとその幼なじみティリアの冒険を描く「笑い」と「過激」がモットーという物語だ。

主人公バングはなかなか不敵な面構え。どちらかというと色物？

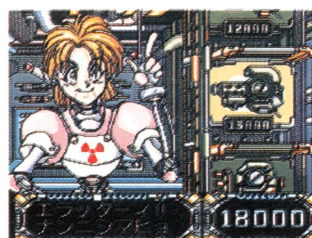
バング・パイポット
主人公。戦闘種族（ウォレス）である。性格は過激でケンカは今まで負け知らず

エルエー
バングとティリアが旅先で拾った少年。レクスティという鳥を捜しているらしい

ティリア・ローゼット
バングの幼なじみ。魔法種族（メイジア）。バングの親から、彼のお目付け役を頼まれている。年齢は16歳

バトルモードはキャラを育てて戦う！

シナリオ・モードの他は、バトルがメインの2つのモード。モードによりバトルの性格はまったく異なっている。共通して言える特徴は、成長させたキャラクタを使って対戦ができること。経験値によるレベルアップの他に、装備を充実させることによってもキャラは強くなる。それではモードによるバトルの違いをみていこう。

通常の格闘アクションと違うのはキャラの能力値を調整できるところ

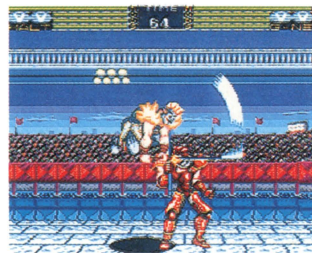
アドバンス・モード

ストリートバトルで経験値とお金を稼ぎ、「バトルタイクーン」と呼ばれる大会に優勝することが目的のモード。バトルはオートがメインで、キャラの能力値を調整し、戦わせるというシミュレーション的な要素が強くなっている。マニュアル操作によるバトルも可能だ。

これはガンショップの画面。装備によってもキャラは強くなっていく

対戦・モード

ド派手な必殺技を駆使して対戦するモード。アドバンス・モードで育てたキャラでも対戦できる。

操作できる9人のキャラはそれぞれ個性的。しかもキャラは3つの種族に分かれているため、変化に富んだアクションが期待できる。

実際のキャラの動きはかなりスピーディ。必殺技もビシバシ出せる！

必殺技はコマンド入力とタメ型。モーションが大きく派手なのが特徴

INNER EYES!

ライトスタッフ会報プレゼント

内容はPCエンジンソフトと新作パソコンゲーム『レヴァリィ』の最新情報。モチロン非売品だ

ライトスタッフからのプレゼントは、同社が発売しているゲームソフトにおいてユーザー登録をした人に送られる会報「ライトスタッフのどいつもこいつも!!創刊号」を10名に。欲しい人は93ページの決まりを読んで「R・S会報誌」係まで。

 ※アベニューパッド6にも対応しています

シュールド・ウェーブ

大宇宙に野望がうごめく

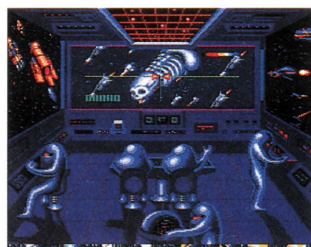
インペリアルフォース

パソコンゲームからの移植作品である本作。艦隊戦と全領域征服がウリ。独裁者の気分を手軽に楽しめるかも？

CD
スーパーCD-ROM²専用
10月発売予定
7800円(税別)
シミュレーション
バックアップメモリ
PCエンジンマウス対応
90%(7月14日現在)

宇宙の覇権をかけた異星人たちの熱き闘い

宇宙を舞台とし、設定された惑星をすべて占領するのが目的のシミュレーション。このゲームは、惑星の占領行動と宇宙戦艦どうしで行う艦隊戦を繰り返し、自国の領域を拡大していく。また、占領時に奪取できる兵器の順序や、艦隊戦の結果などプレイヤーの予測がつかない部分もあり、ゲームの緊迫感を高めている。

⬆惑星間をつなぐ星間ネットワーク

⬆セミ人間のようなホース人

⬆全宇宙の支配権をめぐって、血で血を洗う地獄絵図が展開されるのだ

プレイする種族を選択

プレイヤーが、ゲーム開始時に選択できる種族は6種類設定されている。種族の差は、主に宇宙船の性能や建造コスト、船のデザインなどに表れている。プレイする種族を決定するとそれぞれの母星(首都)からスタートし、画面横に種族のグラフィックと母星名、惑星の座標が表示される。

⬆6種の中から好きな人種を選ぶ

⬆スタート時は母星しかないのだ

性能強化できる宇宙船

戦闘や占領行動を行う宇宙船の種類は戦艦、巡洋艦、高速艦の3つに分けられる。各艦は占領惑星から奪取した兵器を装着することで性能強化が可能になる。どの装備も性能が高くなっていくほど、船の建造コストも比例して高くなっていくのだ。

⬆この画面で宇宙船の性能がわかる

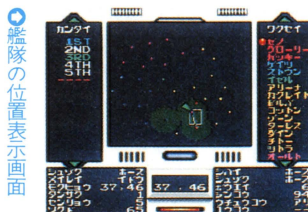
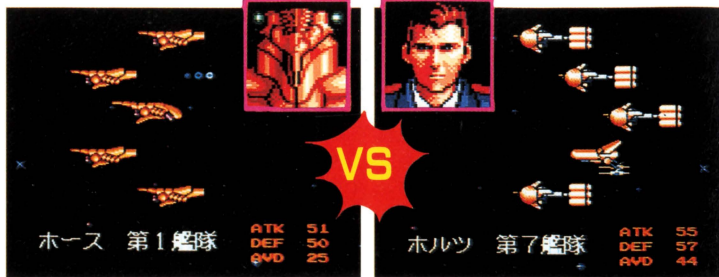
⬆これらの装備は惑星を占領することで入手できる。ただし、何が入手できるのかは決まってはいない

艦種	説明
高速艦	最も安い費用で建造できる船。国費が少なく、質より量で攻める場合にはこの船がピッタリだ。
巡洋艦	惑星を占領するための、占領兵器を搭載することができる唯一の船なのだ。攻撃力は中間的レベル。
戦艦	3種の船のなかで最も高い攻撃力を持つ船。戦闘の主役的な存在である。建造コストは1番高い。

異星人同士の艦隊戦

戦闘は敵艦隊が攻撃をしかけてきたときと、自軍の艦隊から攻撃するときに起こる。戦闘が開始されるとアニメ画面になり、敵・自軍両方の艦隊のグラフィックが左右にわかれ、砲撃やバリアーを張っての防御など戦闘行動を展開する。艦隊が受ける損害は、宇宙船の性能によって異なる。たとえ高性能の宇宙船でもあえなく撃破されてしまうこともあるので、1個でも多く、高性能のバリアーを入手してゆくのが勝敗のカギだ。

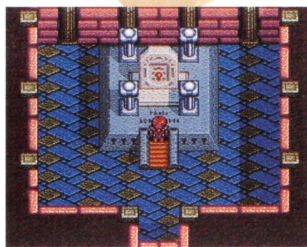
⬆艦隊の位置表示画面

⬆占領攻撃中の画面が表示される

⬆ホース艦隊に敵の艦隊が迫る！
⬆未来の人類、ホルツ人の艦隊だ

NECホーム エレクトロニクス

7月30日に『眠れぬ夜の小さなお話』が発売されると、残るタイトルは5タイトル。今回は、RPG『女神天国(めがみパラダイス)』と、12月発売が予定されているアクションRPG『エメラルド　ドラゴン』の画面を紹介。

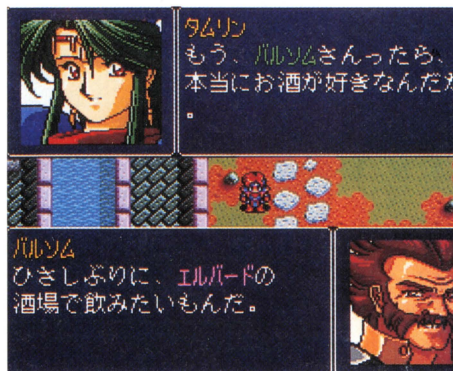
『エメラルド～』は戦闘シーンと相談シーンが次々に公開され開発は着実に進んでいるようだ。また、『女神～』の画面を初公開／ビジュアルの公開はもう少し待っててねとのこと。なお、ボードゲームの『21エモン　めざせ／ホテル王』は追加イベントを検討中。『ホッパーキャット(仮称)』は検討の末、発売中止に。また『ブランディシュ』と『ぽっぷるメイル』の画面公開は当分先になりそうだ。

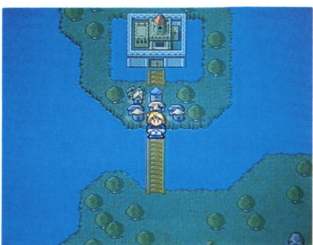
フィールドの画面初公開。コミカルでお色気たっぷりの『女神天国』

着せかえシステムによってキャラの洋服(装備)が変わる『女神天国』

『エメラルド～』。オリジナル要素として祈りの丘の神殿がある

ＰＣエンジン版用にグラフィックは描き下ろされた。『エメラルド～』

初公開『エメラルド～』の戦闘シーン。タイトルロゴは変更予定

パソコン同様に困ったときは仲間に相談。画面は『エメラルド～』

レイ・フォース

ラインナップにあがっているタイトルは『スタートリング・オデッセイ』と『スターブレイカー』の2本。『スターブレイカー』の方は、現在イベントのビジュアルシーンなどを制作中。また、宇宙空間での戦闘シーンもできあがってきていて、来月号あたりで紹介できそうだ。

ＳＦ風のＲＰＧ『～ブレイカー』

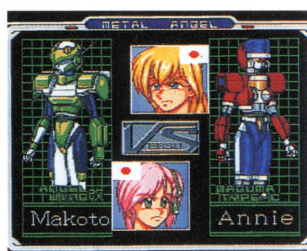
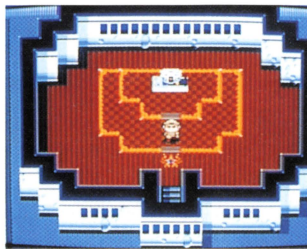
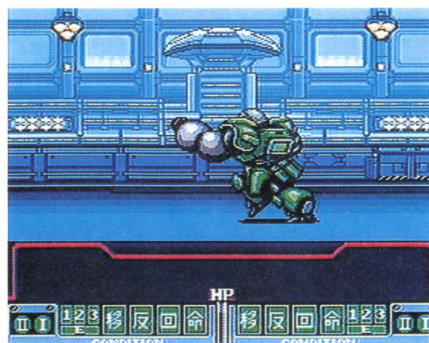
フィールド画面はこんな感じ

仲間を増やして旅をするんだ

このほかに宇宙船同士の戦闘もあるのがこのゲームの特徴

パック・イン・ビデオ

現在パック・イン・ビデオからは、3本のタイトルがあがっている。先月号で紹介したとおり『メタルエンジェル』の発売予定日が9月24日に決定した。残る2タイトルの開発状況が気になるところだが『パラディオン』、『オーロラクエスト　おたくの星座　IN　ANOTHER　WORLD』の2タイトルとも、開発状況は少々遅れ気味とのこと。また『オーロラクエスト～』の声優のキャスティングが近いうちに決定する予定。

『オーロラクエスト～』の画面。あやしい敵がいっぱいのRPGだ

発売日まで、あと２ヵ月をきった『メタルエンジェル』の画面

ロボットを作成して戦わせるシミュレーション『パラディオン』

ビクターエンタテインメント

9月下旬に発売が予定されていた『ルイン』だが、諸般の事情で10月下旬発売予定に変更された。

『ルイン』は神々の戦争後の世界が舞台となったアクションRPG。プロローグではその伝説に残る神々の戦争の話が描かれたレリーフとビジュアルを中心に描かれている。他のタイトルの画面公開は少し先になりそうだ。

オープニングの1シーン。各キャラクタの紹介も兼ねているんだ

プロローグ部分に神の戦争を描いたビジュアルシーンが展開する

この屋根裏部屋で地図を見つけてジャンとオルテナは冒険に出る

インテック

『チャンピオンシップラリー』は8月6日の発売を待つのみ。これが発売されると、残るタイトルは2つになる。『GALAXY刑事GAYVAN』は10月の発売を予定しており、開発はほぼ終了しているそうだ。対戦型格闘アクションの『アルガノス』は、年内に発売する予定。こちらも開発は順調に進んでいるとのこと。

発売間近の『チャンピオンシップラリー』。ドリフト走行が楽しい

『GALAXY刑事GAYVAN』の画面。特撮刑事もののノリだ

アイレム

ファンタジー調のRPG『PD3(仮称)』を発売予定のアイレム。開発は順調に進行していて、戦闘シーンやイベントを含め、序章部分まではできあがっている。来月はドーンと紹介できる、とのお話だったので期待していてくれ。発売日、価格などについてはまだ未定とのことだ。

これが『PD3～』の画面だ

アートディンク

パソコンからの移植になる『THE ATLAS』の発売を予定しているアートディンク。

これは見知らぬ場所を探検して、正確な世界地図を作るのが目的の異色シミュレーション。開発は快調に進んでいるので、来月あたりにPCエンジン版の画面を紹介できるかも。もう少し待ってくださいとのお話だった。

これはパソコン版の画面。地図を作るというのが目的なんだ

アイ・ジー・エス

タイトルが発表されてから随分月日が流れた『断層都市ストレイロード』だが、年内発売を目指し、開発は比較的順調だ。いよいよ大詰めに差しかかってきたようだ。来月には新しい画面を含め、すこし紹介できそう。ひさびさに新しい画面写真を、公開できるかも。楽しみに待っていてくれ。

角川書店

現在『サイレントメビウス』と『Linda³(リンダキューブ)』の2つがタイトルにあがっている。開発は、双方ともに一応進行しており、これからの動向が気になる。しかし、新しい情報などの公開はまだ未定。早く新しい画面写真を拝見したいものだ。

タイトー

あがっているタイトルは、『アドベンチャー オブ マミーヘッド』と『芸者ウォーリアーズ』の2本。双方ともだいぶ前からタイトルが発表されているものの、開発は依然として進展していないという状況。発売日予定の方も当分は見えてこないといった状態だ。

テンゲン

4つのタイトルが上がっているテンゲン。『OFF THE WALL』『ピーターパックラット』『マーブルマッドネス』『マジカルパズル・ポピルズ』の4タイトルとも容量などの問題から、ほとんど進展はみられないとのこと。新タイトルの予定も当面はない。

トンキンハウス

開発が順調に進行している『シルフィア』。ギリシャ神話の世界観を取り入れたシューティングゲームだ。先月号でオープニングや敵キャラたちを紹介したが、今月は残念ながらお休み。だが、来月号ではまた新しい情報を公開できる予定。期待していてください。

神話の中に登場している数々の怪物たち相手に、激戦を展開

日本コンピュータシステム

唯一のタイトルだった『ラングリッサー 光輝(ひかり)の末裔(まつえい)』も、すでに8月6日の発売を待つのみだ。残念ながらその後のタイトルは、現在あがっていない。会社としていろいろと動きがあるのは夏を過ぎてからになりそうだ。今後の動向に期待がもたれるところ。

日本テレネット

3月末に発売された『天使の詩II 堕天使の選択』以来、発売間隔が開いている日本テレネット。現在あがっている2つのタイトルも、発売は年末以降を予定しており、半年以上のブランクが開くことになる。『サークIII』に関してはそろそろ新情報が紹介できそう。しかし『コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説』は、あまり進展していないようだ。

日本ファルコム

『風の伝説ザナドゥ』に関しての質問のハガキが多数寄せられたが、発売日に関する質問ばかり。

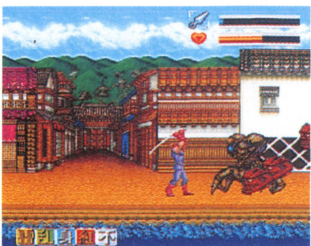
さっそく問い合わせたところ、現在気に入らないビジュアルシーンを修正をしているのでもう少し待ってくださいとのこと。音楽も凝りまくって作っているそうだ。早く発売されることを願おう。

山のふもとに洞くつの入口が顔をのぞかせている。ここに入ると…

洞くつはこんな感じ。実はここ、序盤の重要な場所になるのだ

日本物産

『伊賀忍伝　凱王(がおう)』１本のみの日本物産。これに関しては今月も変わらずの10月発売予定だ。

でもなんと担当の方から新タイトルのリリースの話が…。残念ながら内容については、まだ発表段階ではないとのことで詳しいことは分からなかった。どんなゲームが発表されるのか非常に楽しみだ。期待して待っていてくれ。

忍者である、凱王が主人公のアクションゲーム『～凱王』の画面

マイクロキャビン

７月23日で無事に『ミスティック　フォーミュラ』が発売され、残るタイトルが『フレイ』１本になったマイクロキャビン。『フレイ』の方も順調に開発が進んでいて、そろそろ紹介できそう。また、現在企画段階ではあるが、新作も予定しているとのことだ。内容などについてはまだわかっていない。

ユニポスト

相変わらず、あがっているタイトルは『ダイノフォース』１本のみ。戦略性に富んだシューティングゲームで、オプションは24種類も用意されている。敵の弾を拾ってエネルギーにするなど、かなり個性的なシステムを採用している。

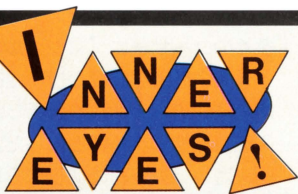
SUPER OTHER MAKERS

今月は、アイマックス、アスク講談社、エイコム、NHKエンタープライズ、エレクトロニック・アーツ・ビクター、クリーム、ココナッツジャパン、サリオ、サン電子、システムソフト、テイチク、データイースト、ナムコ、パルソフト、ビデオシステム、ピーシーエム・コンプリート、フェイス、ブレイングレイ、マイクロネット、マイクロワールド、魔法、メディアリング、以上22社がスーパーアザーメーカー。中には他機種では新作を発表、発売しているメーカーもある。この事実をふまえると、残念ながらもうPCエンジンではソフトを作る意志がないともとれなくもない。ぜひ、新タイトル発表とともにここから飛び出てほしいのだが、ムリかな…。

プレゼントの応募方法

各プレゼント希望の方はハガキに住所・氏名・年齢・希望の商品名を明記して下記まで。しめ切りは８月29日（消印有効）。発送をもって発表とさせていただきます。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン
○○○○係

INNER EYES!

春麗FANBOOK締め切り迫る

『ストⅡダッシュ』の初回出荷ソフトに付いている、応募券を送ると、高田明美・只野和子の描き下ろしイラストが入ってる春麗FANBOOKと、ストⅡダッシュミニうちわがもらえる。締め切りは８月31日と迫っているぞ。

春麗に的を絞った攻略編とまんが編の２つで構成

攻略編は春麗での攻略法と春麗の戦力データで構成

今月も日本ファルコムからプレゼント

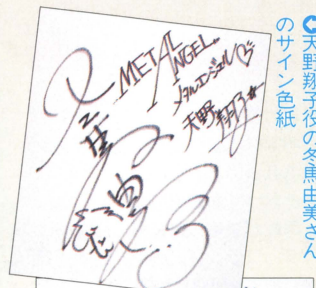
先月に引き続き日本ファルコムからプレゼント。『ブランディッシュ』ポストカードと『風の伝説ザナドゥ』のポストカード３種類をそれぞれ５名に。『ぽっぷるメイル』のガウのビーチボールを、５名にプレゼントしてくれる。応募は右上の応募方法をよく読んでから「日本ファルコム○○が欲しい」係まで。○○には欲しい商品名を必ず記入してね。

『ザナドゥ』ポストカード。上からAタイプBタイプCタイプ

ガウのビーチボール。ゲームもいいが海にもいい季節だ

『メタルエンジェル』の声優サイン色紙を

パック・イン・ビデオから『メタルエンジェル』に出演した声優さんのサイン色紙をプレゼント。天野翔子役の冬馬由美さん、桜小路香役の久川綾さん、早坂真琴役の國府田マリ子さんのサインを各１名ずつ、３名にプレゼント。欲しい人は希望の声優さんを１人選んで明記の上、「M・A声優のサイン欲しい!!」係まで。

天野翔子役の冬馬由美さんのサイン色紙

かわいい早坂真琴のイラスト入りの國府田マリ子さんのサイン

月刊PCエンジンファン創刊5周年記念

特別再販

マジカルチェイス 追加予約受け付け決定!!

読者の熱意が実を結び、ついに再販が実現した『マジカルチェイス』。編集部に殺到した反響のお便りの中で、最も目立った購入機会の拡大を望む声に応え、応募締め切りの延長を決定！

読者からの大反響に応えるために 最終締め切りを延長！

再販決定を報じてから早2ヵ月。編集部には、予約申し込みの現金書留とスタッフに対する激励のお便りが山となっている。読者からのお便りの中で、我々の目を引いたのが『マジカルチェイス』をプレイしたことのあるユーザーの声。「この機会に是非多くの人にこのゲームの魅力を知ってほしい」という意見が予想以上に多く聞かれたのだ。そこで編集部は、さらに多くのユーザーに『マジカルチェイス』の魅力を呼びかけるため、購入予約の締め切りを延長し、購入機会を拡大することにした。今回決定した最終締め切りは8月9日(消印有効)。これが本当に最後のチャンスだ。キミの周りにまだこの情報を知らない友達がいたら、是非教えてあげてほしい。

編集部に届いた現金書留の山。モチロンこれはまだほんの一部に過ぎないのだ

「良いソフトを多くの人に」読者の声が締め切り延長の理由

まどかです♡ 『マジカルチェイス』再販は「もっと多くの人にプレイしてほしい！」という声が形になったと言っても過言ではないでしょう。再販が決定した後もそんな声はリーダーズランドに続々と届き「締め切り延長」の理由となりました。では、その"生の声"を紹介しま～す♡

20回以上クリアした

僕は『マジカルチェイス』を持っています。もう20回以上クリアしましたが、なかなかいいゲームだと思います。是非とも皆さんにもやってもらいたいものです。

(宮城県／那須勝幸クン)

後悔しまくり

発売日に店にあったが僕は『グラディウス』を買った。その後ゲーム評や法廷倶楽部を見て後悔しまくりでした。まどかさんを始め関係者の皆さん、再販してくれてありがとう。

(長崎県／愛野美奈子クン)

絶対オススメ！

発売日に何気なく買ったけど、その出来の良さにはビックリ。僕たち読者の声で再販が実現したんだから、持ってない人は是非買いましょう。中身は絶対オススメです。

(滋賀県／山野和弘クン)

買うしかない

あの超激名作がリターンだとぉ！昔一度だけ画面を見たんだけど、それから1年半。うおお、これは買うしかない!! マニアの人が5～6本買うのは目に見えている(笑)。(大阪府／ジャスティ・ニシハラクン)

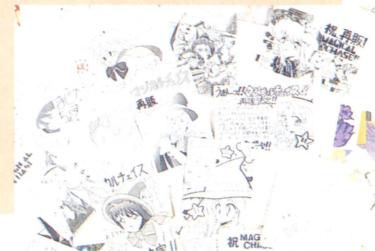
感激にうちふるえる

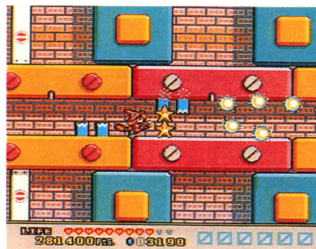
『マジカルチェイス』再販、とってもウレP!! なんせPCエンジンは最初にでたモデルを未だに使ってるんでHuカードのゲームしかできない。Huカードしか遊べない人間にとって『マジカルチェイス』はすっごく良かった(友達のまた借り)。買おうと思ったら売ってなかった。しかし!! 再販決定となった今、感激にうちふるえております。

(神奈川県／たしのきクン)

みんなに楽しんでほしい

僕は『マジカルチェイス』を中古屋で手に入れた。やっぱスゴイよね、みんなに認められるゲームというのは、納得。再販しなかったメーカー、問屋は有罪。やっぱり完成度の高いゲームはみんなに楽しんでもらいたいからね。 (愛知県／YAMクン)

読者からの反響のお便りが続々到着。締め切り延長の原動力となった

現在でも読者評価各部門上位をキープ
衰えぬ人気をデータが実証

ここでは『マジカルチェイス』の人気をデータで再確認してみる。発売から1年半以上が経過。その間に多くのビッグタイトルが発売されているが、依然、読者評価の各部門で上位の成績を保っている。右下の表内の丸カコミ数字は7月1日までに発売されたPCエンジンゲームソフト全485本中の順位。その人気の高さが実証されている。

ユーザーからの圧倒的な支持を今も受け続ける『マジカルチェイス』

ユニークでかわいいキャラがたくさん登場するシューティングだ

読者評価総合第3位 (7月1日現在)

『マジカルチェイス』の実力が一目で分かるのがこの総合部門。1位・2位のソフトのビッグな顔ぶれを見るだけで、いかに高い評価を受けているかが良く分かる。

順位	ソフト
第1位	天外魔境II 卍MARU／ハドソン
第2位	SNATCHER／コナミ
第3位	マジカルチェイス／パルソフト

シューティング部門第1位 (7月1日現在)

もちろんシューティングゲーム部門ではダントツ1位。シューティングの名作『R-TYPE I』を超える評価を受けているのは、未だに『マジカルチェイス』だけ！

順位	ソフト
第1位	マジカルチェイス／パルソフト
第2位	R-TYPE I／ハドソン
第3位	STARパロジャー／ハドソン

マジカルチェイス

パルソフト '91年11月15日発売 7800円(税別) Huカード／4Mbit

	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
読者評価	26.766③	4.692⑥	4.461⑩	4.384⑤	4.461②	4.538⑥	4.230⑫

最終締め切り8/9目前！(消印有効)

標準小売り価格7,800円＋消費税234円=8,034円のところ

記念特別価格 **8,000円**(消費税・送料込み)

『マジカルチェイス』(Huカード／4Mbit)は完全限定予約制による通信販売で再販されます。今回の追加募集分はあらかじめ生産した本数を購入希望者に割り当てるので、生産本数を超える応募があった場合、購入できないことがあります。その場合は代金をお返し致しますのでご了承ください。

申し込み方法

①の欄にあなたの住所・氏名を記入してください。この欄は発送の際の宛て先になるので、間違いのないように注意してください。
②の欄にあなたが購入を希望するソフトの本数を記入してください。
③の欄にあなたが購入を希望する本数の合計の代金を記入してください。1本の場合は8000円、3本なら2万4000円となります。
④の欄に申し込みの日付けを記入してください。
⑤の欄にもう一度あなたの住所・氏名と連絡先の電話番号・職業(学年)・年齢を記入し、押印してください。

以上、必要事項の記入もれがないか十分に確認した後、ソフトの代金と一緒に現金書留で右の送り先まで郵送してください。締め切りは'93年8月9日(消印有効)。現金書留の控えは、商品が到着するまで大切に保管してください。

注意

購入希望者が多い場合、代金をお返しすることがあるのでご了承ください。商品到着後8日以内の返品は可能ですが、開封後の返品はご遠慮ください。商品は郵送で9月末から発送を始めますが、10月の中頃を過ぎても到着しない場合、及び破損などの問い合わせは、編集部まで直接ご連絡ください。

送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン
「マジカルチェイス」係

問い合わせ先

「マジカルダイヤル」
☎03-3578-6819(受付時間：毎月曜～金曜／午後1時～午後6時)

---

① 〒□□□-□□
あなたの住所
あなたの氏名
様

予約購入申し込み用紙 追加募集用

② マジカルチェイスを　　**本購入**します。
③ ここに、金　　　　円をそえて申し込みます。
④ 申し込み日 '93年　月　日
⑤ あなたの住所 〒
あなたの氏名　　印
連絡先 ☎　　職業　　(　歳)

Tim 編集・発行のパソコンゲーム総合情報誌

徳間書店インターメディア

テクノポリス

が変わります!!

誌面刷新9月号は、豪華3大付録!!

特別付録1

★発売直後のシリーズ最新作が遊べる!!

現代大戦略EX 体験プレイディスク

付録ディスク

PC-9801VX以降・5インチフロッピーディスク

特別付録3

別冊付録

★人気RPGをスクープ取材!!

魔導物語A・R・S

やったなぁ!!いきなり先取りファンブック

特別付録2

★最新パソコンゲーム15作品33シーンを収録!!

最新ゲームスーパーガイドディスク

付録ディスク

PC-9801シリーズ/X68000シリーズ・5インチフロッピーディスク

●D'ark外伝　●項劉記　●CAL III〜完結編〜

本誌も、もちろん盛りだくさん!!
独占公開情報や新連載も開始だ!!

9月号

8月7日発売

特別定価 980円（税込）

発売 徳間書店

アタック スペシャル
ATTACK SPECIAL

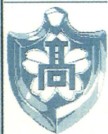
卒業 Graduation

卒業 グラデュエーション

愛しの教え子たちを思いどおりの進路へ導くための指導ノウハウと、いろいろな遊び方を紹介しよう！

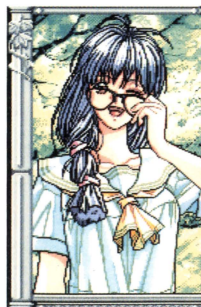
CD NECアベニュー
スーパーCD-ROM²専用
発売中
7800円(税別)
シミュレーション
バックアップメモリ

生徒を思いどおりに指導する基本テクニック

5人の女のコのパラメータ変化はちょっと複雑。ただがむしゃらに課題を押しつけていたのでは、希望の進路に進めることはできない。5人すべてを、思いどおりに教育するための基本テクニックを伝授しよう。ゲーム自体は2〜3時間でクリアできるので、何度もプレイして、効率よく生徒を指導するコツをつかんでほしい。

◯教え子たちはみな個性的で、それぞれに応じた指導が必要

◯いろいろな課題を与えて各能力を高めていくんだ

ゲームの流れ

平日(3日単位)	休日	長期休暇
直接指導する生徒を選択	直接指導する生徒を選択	生活指導する生徒を選択
▼	▼	▼
課題を作成	指導内容実行 パラメータ変動	生徒と3択で会話
▼		
課題実行 パラメータ変動	自己鍛練	自己鍛練
5人がそれぞれ課題をこなす。1人だけ直接指導できる	補習や面接、見回りなどを行う。教師の自己鍛練もできる	生徒と会話してコミュニケーションを深める。自己鍛練も可

教師のタイプに応じた自己鍛練を

教師にも生徒と同じような能力パラメータがあり、それぞれが生徒への指導効果に影響する。ゲーム開始時に選択する教師のタイプはそれぞれ長所短所がある。ゲーム序盤の休日は、自己鍛練で弱点を補うことに重点を置こう。また、教師のタイプによって、1人ずつ好かれる生徒が決まっているぞ。

◯教師のタイプで初期値が異なる

タイプ別特徴

タイプ	特徴
金持ち型	豊富な財力を生かし、生徒へプレゼントしまくることができる。体力は低い。高城麗子に人気
体力重視型	体力はバツグンだが、その他の能力がやや劣る。休日の自己鍛練は絶対必要。加藤美夏に人気
ガリ勉型	知力が高く、生徒への学習効果が大きい。その他の能力もそれほど悪くない。中本静に人気
熱血型	説得力はあるが、知力が低すぎ。自己鍛練せずして良い学習効果は望めない。新井聖美に人気
プレイボーイ型	魅力が最高値だが、具体的な効果は期待できない。その他の能力は低い。志村まみに人気

◯アルバイトは消費する体力によって得られるお金の額が変わってくる

◯自己鍛練の効果はパソコン版に比べはっきりとわかる。意外に重要だ

生徒の人気を十分に得ることが大切

人気の値は、生徒がどれだけ教師に好意的かを示している。この値が低いと、あまり言うことを聞かなくなって、計画的に指導することができない。人気は平日の直接指導の回数を増やすだけでも、少しずつ上昇していく。ここでは、一気に人気を上昇させる方法を紹介しよう。うまく組み合わせて、生徒の人気を獲得してくれ。

⬆夏休みなどの長期休暇は人気を稼ぐ絶好の機会。ミスしちゃダメ

プレゼントする

お金があるなら、オルゴールをプレゼントしよう。生徒によって反応はさまざまだが、かんたんに人気を10上げることができる。また同時に、不機嫌、不良などの状態も回復することもあるので一石二鳥だ。ただしお金がないときは、アルバイトで休日をつぶさなくてはならないのがちょっとイタイ。

⬆プレゼントで女心もイチコロに

個人面談でほめる

個人面談で生徒の能力をほめてあげると、人気が最高10ポイント上がる。ただし、ほめた能力値は少し下がってしまうので、やりすぎてはいけない。高すぎるとタカビーになってしまう品性など、下がってもあまり困らない能力をほめるといいだろう。

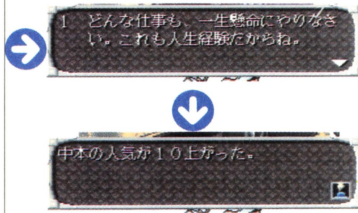
➡人気が46とちょっと低い加藤の体力をほめてみよう。すると…

ほめちぎれ!!

➡ほら、人気が10も上がったぞ。でも、体力がちょっと下がってしまった

イベントで正答する

夏休みなどの生活指導では、生徒の問いかけに対し3択で答える。このときに、ふさわしい答えを選ぶと、人気を最高10ポイント上げることができる。ただし不適切な答えを選ぶと、逆に人気が下がってしまうこともあるので注意。生徒の性格と状況を判断して、ふさわしいと思うものを選ぼう。

⬆夏休みに中本がアルバイトをしているところを発見！ わが校はバイト禁止だけど、何て言おうかな？

⬆本来ならきつくしかるところだけど、ここはちょっと大目に見てやろう。ほらね、人気が10アップしたぞ

悪い状態にはすばやく対処せよ

生徒たちが悪い状態になる原因はさまざまだが、プレイヤーの指導が不適切だった場合が多い。悪い状態は各パラメータにさまざまな悪影響を与える。ほっておくとあまりいいことはないので、早めに対処して平常に回復させてあげよう。ほとんどのことは「悩みを聞く」でとりあえず解決するが、その根本を改善する必要もある。

⬆体の弱い中本は、すぐに倒れてしまう。つねに体力に気を配ろう

状態	おもな対処法	病気	休みで生徒が自然に回復するのを待つのみ
不機嫌	直接指導で課題を与える。または悩みを聞く	不良	生け花で品位を上げる。または悩みを聞く
タカビー	個人面談で品性を下げる。または悩みを聞く	家出	休日に生徒を捜索する。見つからないことも
過労	学校を休ませてHPを回復させる	失恋	悩みを聞く。またはプレゼントする
ノイローゼ	過労の極度なもの。休ませるか、悩みを聞く	色気	魅力を下げる。(それほど悪影響はない？)

学校行事で好成績を残すには？

単なる息抜きのように見える学校行事。しかし、いい成績を残すことによって、生徒たちの総合的な評価が上がる。評価は、最終的な進路決定の際にも大きな影響を与えるのだ。ひとつひとつの学校行事で確実にポイントを稼ごう。

➡結果は記録されるぞ

陸上大会・体育祭

生徒の足の速さは体力に比例するので、体力値を上げよう。また、アンカーは他の生徒よりも評価値がアップする。

定期試験

中間試験、期末試験あわせて4回行われる。対策としては、試験前に生徒個人の学力を上げてやること。序盤は苦しい。

清華祭・演劇祭

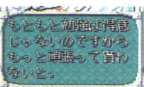
出し物と主役によって点数は決まっているので、いろいろ試してみよう。劇の主役は他の生徒よりも評価値がアップする。

生徒の自主性を生かして指導

平日でプレイヤーが直接指導できる生徒は1人だけ。5人すべてを思いどおりに教育するためには、ちょっとしたテクニックが必要となってくる。生徒の自主性を利用した指導法をちょっと教えよう。

個人面談でしかる

個人面談でしかると、次の回は直接指導しなくてもその課題をこなす。ただ人気が下がるのが難点。

高城の学力についてちょっと厳しい意見を言うと…

次の回は高城が自主的に勉強をしている。エライねぇ

生徒の相性を利用

実は生徒同士には相性がある。ある決まった2人の生徒が同じ課題をこなすと、片方が通常より高い効果を得るのだ。5人の生徒それぞれに、この関係があるらしい。ここでは2つだけ例をあげよう。

なかよし生徒の例

新井 ➡ 高城

新井は高城となかよし。同じ課題だと新井の効果が高くなるぞ

中本 ➡ 志村

中本は志村が好き!? 同じ課題で中本の効果は高くなるのだ…

中本の木曜日の課題を、志村と同じ問題集にしてみよう

課題に対しひと言。これが調子のいいしるし

通常よりちょっとだけ上昇値が増えてるんだ

ベストエンディングを見るには…?

生徒をみな無事に卒業させると、校歌とともに卒業式の風景が見られる。これはフツーのエンディングだが、さらにベストエンディングというものが用意されている。これを見るには、ある決まった法則が必要らしいのだが…?

あなたは、
こんな教師…
無能教師

生徒の卒業後、教師としての能力が判定される。これは数パターン用意されている。このあとに…

生徒の望む進路に

ベストエンディングを見るには、生徒がそれぞれ進路に満足することが必要。それに+αの要素が加わる。生徒が満足しているかは、進路紹介のメッセージで分かるぞ。

財閥の御曹司と結婚した高城。幸せそうでしょ?

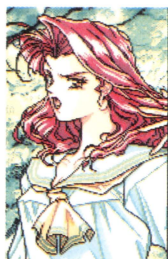
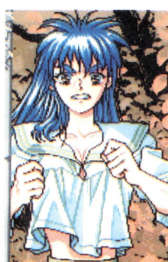
ヤ○ザと結婚する高城。同じ結婚だが、ちょっと…

教え子別傾向と対策

効率よく生徒を指導するには、個人個人の性格をよく理解したうえで、それにあった指導をする必要がある。機械的に課題を与えても、良い効果は期待できない。それぞれの性格を把握し、生徒に好かれる教師を目指そう。

高城麗子

タカビーな性格を直せ

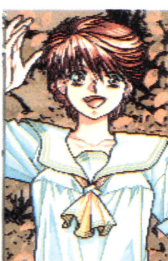
財閥の娘で何不自由なく育ったためかとってもワガママで、最初のうちは課題をサボりがち。品性の値が高く、いきなりタカビーになってしまうこともある。性格を改善するためには、個人面談で品性をほめちぎって低下させる方法が有効。学力は申し分ない。

新井聖美

不良っぽさをなくそう

教師に対して反抗的で、課題サボりは日常茶飯事。低い品性は、不良になる原因でもある。プレゼントなどで低い人気を上昇させ、その心を開いてやらねば、十分な学習効果は望めない。ゲーム序盤のうちに人気を上げ、その後じっくりと弱点箇所を補強しよう。

志村まみ

低すぎる学力をカバー

学力が泣けてくるほど低い。ただ、教師の言うことを聞いてくれるのだけが救いだ。あまりムリをさせない程度に、学力をつけてあげよう。休日の補習などが有効だ。ただし、ちょっと目を離すとすぐに学力が落ちてしまうので注意。コツコツ指導するしかない。

加藤美夏

優等生タイプだけど…

体力バツグンで、リレーの足の速さには目を見張るものがある。それほど大きな問題点はないが、ほったらかしにしておくと不機嫌になることも多い。魅力の初期値が低いが、そのままだと失恋してしまうこともある。エアロビで女のコらしさをつけてあげよう。

中本静

病弱。体力をつけよう

学力は極めて高レベルだが、体力があまりにも低すぎ。ほっておくとすぐに病気になるので、コンスタントに休ませてあげる必要がある。病弱体質を根本から治療するには、体操をさせて体力をつけてあげればOK。健康体にするにはちょっと時間がかかるけどね。

プレイヤーの遊び方次第で千差万別の攻略が

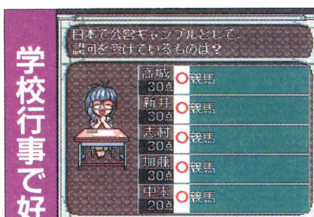
このゲームは、生徒全員を退学させるとゲームオーバー。それ以外なら何をしても許される。だから、どのようにゲームを遊ぶかはプレイヤーの自由なのだ。遊び方によって攻略法も微妙に変わるぞ。

例1 清く正しく育てて一流大学へ

いちばん基本となる目的が、5人全員を一流大学に入れる進路。あまり変化のない進路だが、5人一緒となると、けっこう難しい。すべてにおいて優れていないと一流大学には合格できないのだ。

一流大学合格を決めた中本の晴れ姿。貧血で倒れるなよ

総合的な評価で決まる

少しでも劣る箇所があると別の進路になってしまうので、全体的に能力を上げることが大切だ。学校行事などは、確実に良い成績を残したい。また、アルバイトなどは学校にバレてしまうと評価が下がってしまうので、見回りで未然に防ぐこと。進路調査では、一流大学の合否をある程度予測することができる。こまめに確認しよう。

学校行事で好成績

良い成績を取れば評価もグ〜ンと上がる。定期試験は万全の体制で臨みたい

見回りで非行防止

休日の見回りで、生徒の非行を未然に防止。学校にバレると評価が下がるからね

進路調査でチェック

生徒が一流大学に合格できるかどうかある程度判定できる。あくまで目安だけど

例2 ちょっと変わった進路に進ませたい

何度も遊ぶと、ちょっと変わった進路が見たくなるはず。一流大学に進むだけが、良い進路とは限らないからね。能力パラメータの数値をうまく操作し、いろいろなエンディングを試してみよう。

しつけのバランスが重要

結婚、アイドルなどの進路で重要になってくるのは、品性や魅力など、しつけで変動する能力だ。これらのバランスに注意しよう。わざと偏った指導をすると、生徒のさまざまな非行が楽しめるぞ!?

教え子と結婚。5人一緒に結婚すれば、ハーレムが築ける!?

アイドル？ と思いきやなんとAV女優に!?

例3 イベントざんまいでうはうは

進路はどうでもいいから、もりだくさんのイベントを楽しみたい、という人にオススメ。この遊び方のだいごみは、好みの生徒をえこひいきすること。うまくいけば生徒と結婚、なんてこともあるし…。

ラブレターイベント

教え子が教師へのラブレターを切々と読み上げてくれる、たまらないイベント。条件さえそろえば比較的カンタンに見ることができる。でも、1回のプレイで5人すべてを見ることは難しいぞ。

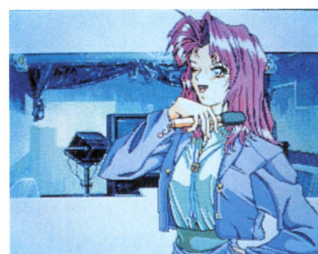
プロデューサー多部田氏が目頭を熱くした(!?)志村のラブレター♡

条件
①人気が一定値以上
②評価が一定値以上
③「作文」の課題をこなす
④上出来の成果（ウィンドウで生徒がひと言)のとき

▼

$\frac{1}{4}$の確率でもらえる!

カラオケモード

ラブレターイベントより数倍難しい。プレイヤーの意思でカラオケを選ぶことができないからだ。好みの女のコに狙いをつけよう。曲名当てを失敗すると苦労が水の泡なので、慎重に選ぶように。

高城と2人でカラオケだ! ただし、曲名を当てなきゃ聞けないぞ

条件
①人気と評価が一定値以上
②隠しパラメータの「やる気」が一定値以上
③カラオケが課題のとき

▼

$\frac{1}{4}$の確率でモード突入

▼

曲名を当てて歌おう!

スキー合宿

冬休みになると、生徒がスキー合宿の許可を求めてくる。しかしそれまでに生徒と仲良くならないと希望者が少なくなるぞ。また、お金がないとスキー合宿ができないばかりでなく、人気まで下がってしまうので気をつけよう。

誰が参加するかはプレイヤーの意志では決められない。運まかせかな

条件
①冬休み期間内
②ある程度生徒たちから人気を得ている
③生徒が希望している
④合宿を行うお金がある

▼

合宿を認めればOK

風雲カブキ伝 天外魔境 FAR EAST OF EDEN ウルテクコレクション

『風雲カブキ伝』のウルテクが、ウルテクワンダーランドから飛び出した。ここから始まる4ページはカブキ一色！役に立つウルテクや思わず笑ってしまうものまで、大小まとめて公開するぞ。

狐の嫁入りを見よう

嵯峨野村

まず、桃山鉱山で硝酸石を入手しておく。そして、世阿弥を仲間にしたら、嵯峨野村のお稲荷様の願いを聞こう。次に、念仏寺に入り、土グモを倒して塩酸石を手に入れる。すると、念仏寺から出たときに、狐の嫁入りを見ることができるぞ。嫁入りのビジュアル終了後、歩き出すとお稲荷様のお礼でカブキの金子(きんす)が増え、さらに、念仏寺の隣に建っている空き家に宝箱が出現しているぞ。

あらかじめ、桃山鉱山で硝酸石を入手しておくこと

世阿弥を仲間にしておくことを忘れるべからず

嵯峨野村のお稲荷様のお願いを聞こう

土グモを倒したら、塩酸石を手に入れよう

念仏寺の外に出ると、狐の嫁入りのビジュアルがスタートする

わずかではあるが、カブキの所持金が増えるぞ

念仏寺の隣の空き家に伏見の銘酒の宝箱が出現

手本引きで景品をもらおう

京都

札に書かれている数の大小を当てるギャンブルの手本引き。ダブルアップを繰り返していると、3回目に景品としてアイテムがもらえるのだ。しかし、道具がいっぱいになっているときにはもらえないので注意しよう。

手本引きで、ダブルアップを繰り返そう

カブキの勝負強さをほめてくれるのだ

そして、景品としてアイテムがもらえるぞ

ビックリしたなぁ、もう！

オックスフォード

オックスフォードの酒場で、写真Aの場所にいる男に話しかけてみよう。敵との戦闘に入るときの効果音がして画面が切り替わる…と思いきや、実はこの男のイタズラ。自己紹介をされるだけなのだ。

写真A。カウンターの横の男に話しかける

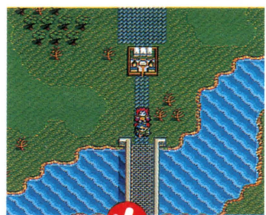
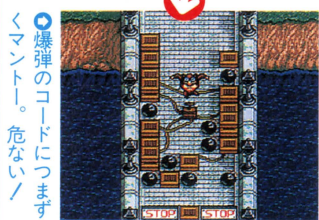
突然画面が点滅する。敵か！ 心の準備が…

ジャックとかいう奴のイタズラで、戦闘にはならないのだ

題字／禅

マントーリターンズ

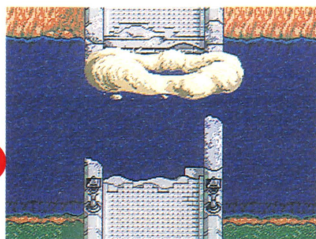
ロンドン橋

『天外魔境』シリーズ最強（?）の宿敵、マントー。今回もちゃんと顔を出しているぞ。登場するのは、クイーンズ側からロンドン橋に入ったとき。カブキたちを倒すべく、橋に爆弾を仕掛けているのだが、またも失敗に終わるのだ。

クイーンズ側からロンドン橋を渡ろう

どこかで見たような猿が、橋の上に爆弾を仕掛けているのだ

まさにお約束。マントーは今回も登場

映画のような大げさな画面だね

爆弾のコードにつまずくマントー。危ない!

爆弾は爆発。ロンドン橋は大破。さて、マントーの運命やいかに

サーカス団長の心配り

ピカデリーサーカス

アイテム欄がいっぱいの状態で、サーカス団長（正体は、宿屋の女将ジュリア）を倒してみよう。本来ならば、その場で入手可能な銀の首飾りがもらえないのだ。しかし、手持ちのアイテムを整理してからジュリアの宿屋まで取りに行けば、ちゃんともらえるので心配は無用だ。

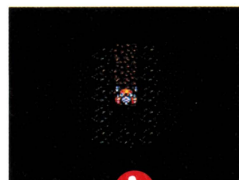
アイテムがいっぱいの状態で、サーカス団長を倒そう

あとで宿屋に来るように言われる

アイテムを整理してジュリアの宿屋に行けば、銀の首飾りがもらえる

ジェットモグラで宝探し

ゴート屋敷

三獣士との戦闘のあとに、ゴート屋敷から脱出するときに使うジェットモグラ。しかし、そのまま脱出するだけでは芸がない。実は、ジェットモグラの通路の中に、2カ所の隠し部屋があり、そこの宝箱には海王の兜と氷のルーンがあるのだ。ぜひ手に入れておこう。

隠し部屋は、このようなつき当たりにあるぞ

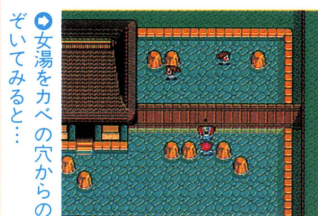
ここには海王の兜の宝箱があるのだ

もうひとつの隠し部屋もつき当たりにあるのだ

この隠し部屋にも宝箱が。中身は氷のルーンだ

嵐山温泉誘拐事件

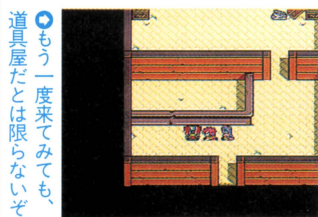
嵐山温泉

世阿弥を仲間にしたら、嵐山温泉に行って温泉に入る。そして、男湯と女湯のあいだにあるカベの穴から女湯をのぞいてみよう。モンスターが現れて、温泉に入っている女の子がさらわれてしまう。

女湯をカベの穴からのぞいてみると…

モンスターが女の子をさらっていくのだ

ホーワースの幻の道具屋

ホーワース

ホーワースの酒場の隣に、道具屋の看板が掛かっている空き家がある。ここは幻の道具屋で、ランダムで出現するのだ。買い物をしたいときは、何回か出入りしよう。

ホーワースの酒場の隣の建物に入ってみると…

ホーワース幻の道具屋が出現する。やったね!

もう一度来てみても、道具屋だとは限らないぞ

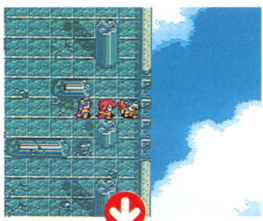
らん外はみ出しテク

オロチ丸のメッセージは5種類 これはオロチ丸の手紙のメッセージのことではなく、京の町にいるオロチ丸に会って聞くことのできるメッセージが全部で5種類あるということ。**海外持ち出し可能品は3つ** 海外に出ると足下兄弟に武器、道具、巻物などはすべて没収されるが、「嵐山こけし」「水冠の時計」「阿国の写真」の3つだけは、没収されず手もとに残る。

は アイテムが手に入ったりビジュアルが見られたりと得をするウルテク、は思わず笑ってしまうウルテクを表す

ペガサス競馬

空中回廊

空中回廊の右の写真の場所から落ちると、ペガサスの競馬を見ることができる。ただし、1000ポンド以上持っていないと、ペガサスの競馬には参加できない。競馬をやめればストーンヘンジに落ちることができる。

空中回廊のこの場所から下へ落ちてみよう

1000ポンド以上持っていると参加できるぞ

なんと、ペガサスが出走する競馬だ

プッシュ富士山の魅力

ブライトン

プッシュ富士山が仲間になったら、ブライトンに行ってみよう。そこで、土俵の左側にいる3人娘の1人に話しかけると、阿国と富士山の会話が始まる。これは、何度でも見ることができる。

ブライトンの土俵際の3人娘に話しかけよう

阿国にも、ほめられてしまう富士山だ

蒼き狼の行く末

ネス湖

レイナ姫にガーターをもらったあと、ネス湖に行く。すると、ネッシーから、ラグナロック後の蒼き狼の行く末を聞くことができるようになる。たまには、ネッシーのところに行って見よう。

まずは、レイナ姫からガーターをもらおう

次は、ネス湖にいるネッシーに会いに行ってみよう

蒼き狼の末えいって誰のことだろうか

カルネの歌は3番まで聴こう

ロンドン博物館

ガープの四使徒は、戦う前にミュージカルシーンを見せてくれる。その中でも、カルネの場合は3番まで歌が聴ける。やり方は、歌い終わったカルネが聞いてくるごとに、「はい」と答え続ければよい。

お決まりの四使徒のミュージカルだ

「はい」を選んでもう一度歌を聴こう

2番を歌い始めるぞ。このあとの3番も聴こう

ストーンヘンジでヤオイに会える

ストーンヘンジ

永遠のサングエを倒したあとにストーンヘンジに行くと、ヤオイに会うことができる。どうやら、魔物がいなくなったので、ストーンヘンジの取材に来たようだ。

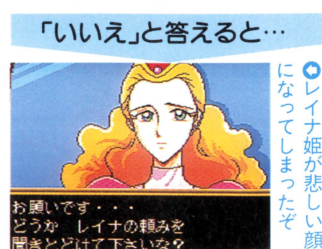
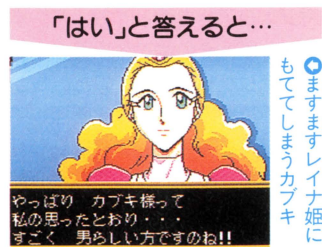
まずは、永遠のサングエを倒さなければならない

空中回廊には行けなくなったけどストーンヘンジにいこう

キースリーの宿にいたヤオイが取材に来てるぞ

姫のお願い

王宮

レイナ姫のお願いを聞くとき、「はい」「いいえ」のどちらを選ぶかによってビジュアルが違ってくる。「いいえ」を選んでも、その後のストーリーには影響はなく、ビジュアルのシーンも多く見られる。2回目のお願いのときも同様だ。

いよいよレイナ姫がお願いをしてきたぞ。どう答えようか

「はい」と答えると…

ますますレイナ姫にもてまくってしまうカブキ

「いいえ」と答えると…

レイナ姫が悲しい顔になってしまったぞ

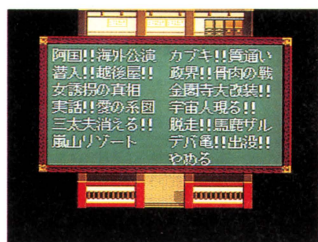
らん外はみ出しテク

モースフィールドに会わないと… ドーバーで、モースフィールドに会わずに町を出ようとすると、世阿弥に忠告されてしまう。だが、世阿弥の忠告を無視して町から出てもかまわない。

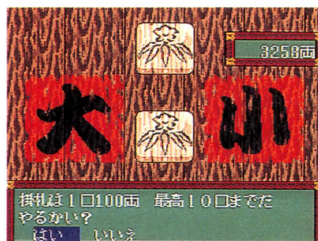
銀の拳銃と銀の弾丸の入手順 この2つは入手する順番によって、入手時のカブキと世阿弥のセリフと、宿屋のジュリアのセリフが異なる。

はアイテムが手に入ったりビジュアルが見られたりと得をするウルテク、は思わず笑ってしまうウルテクを表す

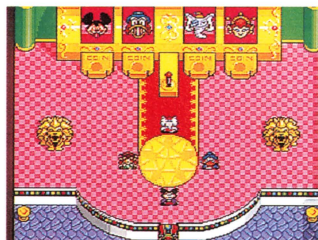
京スポは12種類
京都

京スポのネタは、イベントが終わるたびに増えていく。嵐山遊園地に到達する頃、12種類のネタのすべてを見ることができる。もし、12種類なかったら、まだ見ていないイベントがあるらしいぞ。

全部で12種類。どれも、つい見てしまいたくなるようなタイトルだ

手本引きのレートが変わる
京都

手本引きのレートは、1口10両と100両の2種類ある。ゲームスタート時から、嵐山遊園地で足下兄弟に会う前までは、1口10両だ。しかし、その後は手本引きのレートが、1口100両に変わっている。

遊園地で足下兄弟に会わないと、手本引きのレートは変わらないぞ

ピエロの歌、伴奏付き
嵐山遊園地

嵐山遊園地のピエロの歌は、通常伴奏なしだ。しかし、忍びの里に行ってから、嵐山遊園地のピエロの歌を聞くと、伴奏の入った歌を聞くことができる。ただしこれは、そのとき1回限りだ。

忍びの里に行かないと伴奏入りのピエロの歌は聞けないぞ

ゴート屋敷の宝箱
ゴート屋敷

ゴート屋敷に入ったら、裏庭に行ってみよう。そこには、光刃の長剣と力のルーンがそれぞれ入った宝箱が置いてある。どちらも、入手して損はないものなので、しっかり頂いておこう。

ゴート屋敷の裏庭に回り込んでみよう。宝箱が2つあるぞ

地下鉄の曲のオルゴール
カンタベリー

地下鉄の曲が聴けるオルゴールがあった。場所はカンタベリーで、地下鉄の駅の南東にある家の左側のベッドの枕側を調べると、発見できる。

カンタベリー駅南東の家の中だ

犬バスの曲のオルゴール
ネス湖

犬バスの曲が聴けるオルゴールもあった。場所は、ネス湖の小屋の中だ。このオルゴールも地下鉄の曲のオルゴールと同様に、ベッドの枕側にある。

ここはネス湖の小屋の中だ

工場で「カノ」を使うと…
ゴート屋敷

ゴート屋敷の地下にある、ニセコイン工場に着いたら、カノの魔法を使ってみよう。暗かった工場内が照らし出され中の様子がはっきりすると、カブキが驚きの声を上げる。

ゴート屋敷の地下で機械らしき物が見えたらカノの魔法を使おう

あやしいストーンヘンジ
ストーンヘンジ

千里面を入手する前、初めてストーンヘンジに行くと、ストーンヘンジを初めて見た阿国と、その説明をする世阿弥との短い会話を聞くことができる。ここでは珍しく、カブキが会話に加わらない。

千里面入手前で、初めてストーンヘンジを訪れたときに見られる

お人好しと言われる
ブラッド城

ホーワースの3姉妹の頼みを聞き、月影十字剣を持って、ブラッド城の永遠のサングエの所に行く。すると、サングエにお人好し呼ばわりされてしまう。これは、あるイベントをクリアしないと起きる。

月影十字剣を持ってサングエと戦おうとしたら、お人好しと言われた

旧システムカードで起動！
ゲーム起動画面

旧システムカードで、このゲームを起動すると、阿国にシステムカードのバージョンが違っていると言われてしまうぞ。阿国の声をすぐにでも聞いてみたいひとは、ぜひやってみよう。

阿国がしゃべっている。旧システムカードをとっておいてよかった

らん外はみ出しテク

無料で回復　宿屋で記録だけをして電源を切り、再び起動させ続きを始めると、体力、技がすべて回復した状態で始められる。**寄付のお礼**　ドルイド教会に行くと寄付を求められるが、寄付をしたときに「一角馬の角」がまれにもらえる。**CDプレイヤーで再生すると…**　カブキ伝をCDプレイヤーで再生すると、阿国に警告されてしまう。2曲目以降は再生しないように。

ウルテク・・・ UL-TECH Wonder-Land

やっぱりサッカーは見るのもいいけれど体を動かすほうが楽しいなあ。ウルテクもこのコーナーで見るだけより、実際にやってみると楽しいぞ。

技のランク

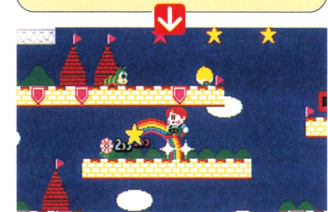
ウルテクのランクは、読者諸君が送ってきたウルテクのビックリ度を判断し、決定している。ランクによって1～5の点数をつけてるぞ。1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しているぞ。

お得なコマンド集 5

レインボーアイランド

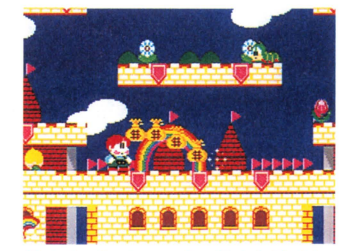
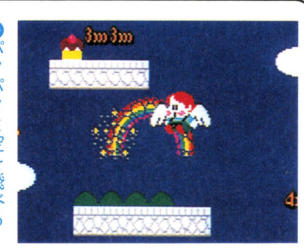
千葉県
川尻哲哉

アーケード版に入っていた10種類の隠しコマンドが、PCエンジン版にも入っているぞ。各ワールドのシークレットルーム内に、奇妙な記号がある。記号は、Rが右、Iが左、Ѣが(Ⅰ)、8が(Ⅱ)、$がセレクトを表していて、それを解読すればコマンドがわかるぞ。各コマンドと効果については、右下の表を参照してほしい。タイトル画面でそれぞれのコマンドを入力し、効果音が鳴れば成功。コマンドが書かれているシークレットルームで手に入るアイテムの効果が、ゲームスタート時から得られる。例えば、タイトル画面で(Ⅱ)、左、右、(Ⅱ)、(Ⅰ)、セレクト、(Ⅱ)、(Ⅰ)の順に押すと、ワールド1のシークレットルームにあるくつの効果が得られ、キャラの移動速度が速くなる。これらのコマンドをうまく使って、真のエンディングを目指そう。ただし、使えるコマンドはゲーム中1つだけで、2つのコマンドを入力しても、同時に2つの効果を得ることはできない。

タイトル画面で、(Ⅱ)、左、右、(Ⅱ)、(Ⅰ)、セレクト、(Ⅱ)、(Ⅰ)の順に押す

自キャラの足が速くなるのだ

シークレットルーム。画面上方に奇妙な記号でコマンドが書いてある

虹を連射できれば、レインボージャンプだってラクチンだ

パタパタと空を飛べる

金貨がたくさん！ 得点を稼ぎたい人にお勧めのコマンド

コマンド一覧表

ワールド	コマンド	効　果
ワールド1	(Ⅱ)、左、右、(Ⅱ)、(Ⅰ)、セレクト、(Ⅱ)、(Ⅰ)	移動速度が速くなる
ワールド2	右、(Ⅰ)、セレクト、(Ⅱ)、(Ⅰ)、左、(Ⅱ)、右	虹を2つ撃つことができる
ワールド3	セレクト、セレクト、セレクト、左、左、右、右、セレクト	虹を連射することができる
ワールド4	(Ⅱ)、(Ⅰ)、(Ⅱ)、(Ⅰ)、(Ⅱ)、(Ⅰ)、右、セレクト	ジャンプボタンを連打して、空を飛ぶことができる
ワールド5	左、(Ⅰ)、左、セレクト、左、(Ⅱ)、左、セレクト	ヒントAを見ることができる
ワールド6	セレクト、(Ⅰ)、(Ⅱ)、左、右、(Ⅰ)、セレクト、右	自キャラの周囲を回転して敵を倒すフェアリーが付く
ワールド7	左、(Ⅱ)、セレクト、(Ⅰ)、右、左、(Ⅰ)、左	ゲームオーバーになったラウンドからコンティニューできる
ワールド8	右、右、左、左、(Ⅱ)、(Ⅱ)、(Ⅰ)、セレクト	隠されたフードやアイテムが、すべて金貨になる
ワールド9	右、右、右、右、セレクト、(Ⅱ)、セレクト、(Ⅰ)	ヒントCを見ることができる
ワールド10	セレクト、右、(Ⅱ)、(Ⅰ)、セレクト、左、セレクト、(Ⅱ)	ヒントBを見ることができる

イラスト／等々力 充

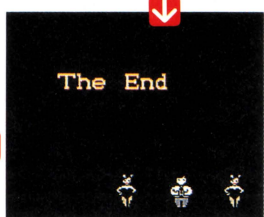
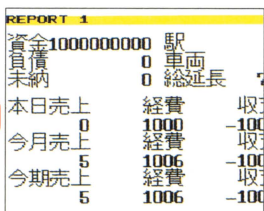
高額資金で再出発 3

A.Ⅲ.

京都府 工藤晃一

まず、好きなシナリオでゲームを始める。次に、デパートやビルなどの建物を建てられるだけ建てよう。資材がないときは、資材置き場を作って資材を確保してから、建てまくる。残った資金は株でも買って減らしておく。このとき、株の数は999以下にしよう。すると、倒産するはずなのに「資金が500億円に達した」とメッセージが出て、エンディングになってしまう。Endマークが出るが、しばらく待っていると再びゲーム画面に戻る。そして、資金を見てみると1兆円になっている。これをもとに、再挑戦しよう。

気にしないでどんどんムダ使いしよう

倒産したハズなのに、変だな。どうしたんだ？

おいおい、終わっちゃったよ

こんなに資金が。単位が千円なので1兆円ある

このままお待ちください

あれ、どこか見覚えのある町だな

デモ画面で怪奇現象 4

ストリートファイターⅡダッシュ

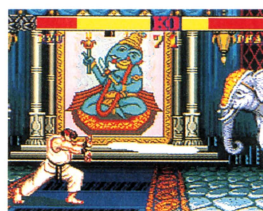
東京都 中原健志

なんと、デモ画面でいろいろな怪奇現象が起こることがわかった。マルチタップを用意して、3Pにパッドをつないでおき、デモ画面で戦いが始まるのを待とう。タイムが85〜60のときに3Pのパッドのランを押して、デモ画面にポーズをかける。そして、ポーズを解除してみると、画面や音声がおかしくなって、変な現象が起こる。この怪奇現象の一部を表にまとめてみたが、ほかにもいろいろとおもしろい現象がある。ただし、何も起こらないときもあるので何回もやってみよう。

怪奇現象一覧表
2P側のキャラが突然やられる
タイトル画面が変になる
ベガが春麗の声で戦う
ダルシムが「昇竜拳」と言って戦う
ポーズ解除後にBGMが変わる
ポーズ解除後にHPが大量に減る
ベガが春麗の声で「やった」と言う
ベガが「ヨガファイア」と言う
ベガの腕にモザイクがかかる

マルチタップの3Pに、パッドをつなぐ

この辺でポーズだ

3Pのランを押す

波動拳とレーザー攻撃だ。よけられまい？

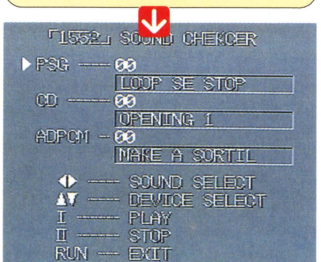
おお、ザンギエフ、ぱんつが燃えているぞ。これは驚いたな

サウンドチェッカー 3

1552天下大乱

神奈川県 黒岩千恵

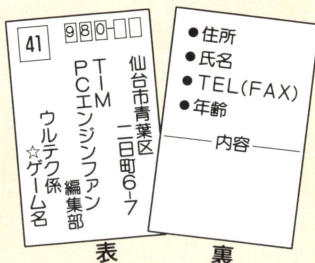
ゲーム中に流れるBGMや効果音、歴史講座まで聴けてしまうサウンドチェッカーがある。やり方は、電源を入れると最初に出てくるゲーム起動画面で、ランを押したらすぐ、上とⅠとⅡを同時に押し続けて、サウンドチェッカー画面が出るのを待とう。出てきたら、上下で音楽の種類、左右でどの曲を聴くのか選んで、Ⅰでスタートする。音楽を止めるときはⅡを押す。音楽によっては、いつまでもなっているものがあるので、ほかの音楽を聴くとき邪魔にならないよう止めておこう。ランを押せばゲーム起動画面に戻る。

ゲーム起動画面で、ランを押したらすぐ、上とⅠとⅡを同時に押し続ける

どの音楽から聴こうかな

UL-TECH 募集

マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って欲しい。FAXは24時間、いつでもOKだ。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印で、FAXは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用するぞ。採用者には、ウルテクのランクによって、2000円〜10000円の謝礼を進呈しているので、どしどし応募してくれ。

ウルテク あて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
●住所
●氏名
●TEL(FAX)
●年齢
内容

FAX番号 022(213)7535

8						
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

新作発売

7月

30日	○CD電人 ロカビリー天国 ★ハドソン／6800円
30日	○卒業 グラデュエーション ★NECアベニュー／7800円
30日	○眠れぬ夜の小さなお話 ★NECホームエレクトロニクス／6800円

8月

6日	○サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4 オルゴール ★データウエスト／7600円
6日	○チャンピオンシップラリー ★インテック／7800円
6日	○ラングリッサー 光輝の末裔 ★日本コンピュータシステム／7900円
20日	▼レーザーアクティブ対応CLDプレイヤー ★パイオニア／89800円
20日	▼レーザーアクティブLD-ROM²パック／39000円
20日	◎悪魔の審判 ★プラネット／9800円
20日	◎クイズ・エコノザウルス ★ハドソン／9800円

9月

23日	○蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 ★光栄／9800円
24日	○真・女神転生 ★アトラス／8800円
24日	○麻雀クリニックスペシャル ★ナグザット／7800円
24日	○メタルエンジェル ★パック・イン・ビデオ／7800円
30日	○機動警察パトレイバー グリフォン篇 ★リバーヒルソフト／7200円
30日	○麻雀オンザビーチ ★NECアベニュー／7800円
予定	○スタートリング・オデッセイ ★レイ・フォース／8200円
予定	○幽☆遊☆白書 闇勝負!!暗黒武術会 ★バンプレスト／8800円

10月以降〜

10月	○三國志III ★光栄／14800円
10月	○悪魔城ドラキュラX 血の輪廻 ★コナミ／7800円
10月	○伊賀忍伝 凱王 ★日本物産／7900円
10月	○インペリアルフォース ★シュールド・ウェーブ／7800円
10月	◎ヴァジュラ ★パイオニア／未定
10月	◎エンジェル・メイト ★プラネット／未定
10月	○GALAXY刑事GAYVAN ★インテック／7800円
10月	○ダウンタウン熱血物語 ★ナグザット／未定
10月	■パワーリーグ'93 ★ハドソン／6800円
10月	○PCココロン ★シュールド・ウェーブ／7800円
10月	○秘密の花園 ★徳間書店インターメディア／7800円
10月	○フェイスボール ★リバーヒルソフト／7200円
10月	○マイト・アンド・マジック3 ★ハドソン／6800円
10月	◎マンハッタン・レクイエム ★リバーヒルソフト／未定
10月	○ルイン ★ビクターエンタテインメント／8800円
11月	○アルガノス ★インテック／未定
11月	○ただいま勇者募集中 ★ヒューマン／未定
11月	○モンスターメーカー 闇の竜騎士 ★NECアベニュー／7800円
12月	○イースIV The Dawn Of Ys ★ハドソン／未定
12月	○エメラルド ドラゴン ★NECホームエレクトロニクス／未定
12月	○ゴジラ 爆闘烈伝 ★東宝／8800円
12月	○サークIII ★日本テレネット／未定
12月	■ボンバーマン'94 ★ハドソン／未定
12月	○マーシャルチャンピオン ★コナミ／未定
12月	▼PCエンジン・アーケードカード（仮称） ★NECホームエレクトロニクス／12800円
12月	▼PCエンジン・カードアダプタ（仮称） ★NECホームエレクトロニクス／未定
12月	Ⓐ餓狼伝説2 ★ハドソン／6000円

SUPER 先取りソフト情報！

●締め切り直前に飛び込んできたビッグな情報をお伝えしよう。集英社『Vジャンプ』誌上で進行中のマルチメディア企画「空想科学世界ガリバー」。アニメやゲームなど幅広いジャンルでの展開を目指しているが、早くもPCエンジンでのゲーム化が決定した。この『ガリバー』には、企画の総指揮に『天外』シリーズの広井王子氏、キャラクタデザインに『魔神英雄伝ワタル』の芦田豊雄氏、メカニックデザインに『ドラゴンボール』の鳥山明氏といったビッグな顔ぶれが起用されているだけに、このゲーム化には期待ができそうだ。ゲームの内容や発売メーカー、発売時期、価格は今のところ未定だ。

●アートディンクから発売が予定されている『THE ATLAS』。PCエンジン版の画面写真を初公開しよう。このゲームはパソコン版からの移植作。内容は、大航海時代の15世紀に、ポルトガル国王の依頼を受けた貿易商となって「世界大地図帳」を完成させるというシミュレーションだ。発売日、価格は未定。

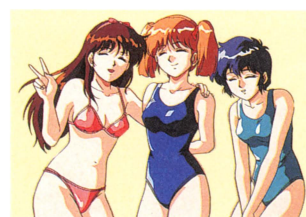
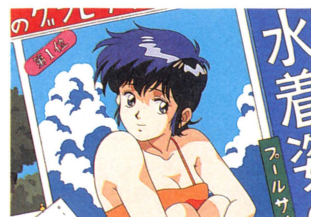
●ナグザットから発売予定の『麻雀レモンエンジェル』。今回はゲームに登場する美少女のイラストを紹介しよう。業務用ですでに出ているが、PCエンジン版はオリジナルの内容になる予定だ。発売日、価格は未定。

●ハドソンの新作は、最新データを満載して登場の『パワーリーグ'93』。10月15日発売、価格は6800円だ。

●ココナッツジャパンから新作が発表された。パソコンからの移植となる『卒業写真・美姫(仮称)』がそのタイトル。2本のアドベンチャーのカップリング。発売日、価格は未定。

●最後に残念なお知らせ。NECホームエレクトロニクスで企画・開発中だった『ホッパーキャット(仮称)』。この度開発中止が正式に決定した。

⇧『THE ATLAS』から。世界地図を作成するシミュレーションゲームだ

⇧航海を続けるには資金が必要。貿易商としての手腕も重要となるのだ

⇧『麻雀レモンエンジェル』より。これは原画となるイラストのセル画

⇧もちろん登場するキャラは美少女ばかり。最近流行の美少女麻雀だ

カレンダー

記号のみかた
■…Huカード
●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²専用
◐…CD-ROM²・スーパーCD-ROM²両対応
Ⓐ…アーケードカード専用
◎…LD-ROM²専用
▼…ハードウエア及び周辺機器
㊍…媒体未定
★…メーカー名／予定価格(税別)

発売日未定

○THE ATLAS　★アートディンク／未定
○断層都市ストレイロード　★アイ・ジー・エス／8900円
○PD3(仮称)　★アイレム／未定
○アンジェラス2　ホーリーナイト　★アスミック／未定
○マグナード　★アスミック／未定
㊍ギャラクシーフォースII　★NECアベニュー／未定
○ストライダー飛竜　★NECアベニュー／未定
○スーパーダライアスII　★NECアベニュー／7800円
●スペースファンタジーゾーン　★NECアベニュー／未定
○誕生　デビュー　★NECアベニュー／未定
○チキチキボーイズ　★NECアベニュー／未定
○天地を喰らう　★NECアベニュー／未定
○ドラゴンナイトIII　★NECアベニュー／未定
■ヘルファイアー　★NECアベニュー／未定
■21エモン　めざせ／ホテル王
★NECホームエレクトロニクス／6800円
○ブランディッシュ
★NECホームエレクトロニクス／未定
○ぽっぷるメイル
★NECホームエレクトロニクス／未定
○マジクール　★NECホームエレクトロニクス／6800円
○ミサイルファイター(仮称)
★NECホームエレクトロニクス／未定
○女神天国　★NECホームエレクトロニクス／未定
○サイレントメビウス　★角川書店／未定
○Linda³　★角川書店／未定
○機装ルーガ　★工画堂スタジオ／未定
○卒業写真・美姫(仮称)
★ココナッツジャパン／未定
○YAWARA／2　★ソフィックス／未定
■アドベンチャー オブ マミーヘッド　★タイトー／未定
●芸者ウォーリアーズ　★タイトー／未定
■OFF THE WALL　★テンゲン／未定
■ピーターパックラット　★テンゲン／未定
■マーブルマッドネス　★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ　★テンゲン／未定
○シルフィア　★トンキンハウス／未定
○WIZARDRYIII・IV　★ナグザット／未定
○風霧　★ナグザット／未定
○クイズ女子高文化祭(仮称)　★ナグザット／未定
○もってけたまご　★ナグザット／6400円
○麻雀レモンエンジェル　★ナグザット／未定
○闇の血族　★ナグザット／未定
○コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説
★日本テレネット／未定
○風の伝説ザナドゥ　★日本ファルコム／未定
○超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
★ハドソン／未定
○天外魔境III(仮称)　★ハドソン／未定
○ブラッドギア　★ハドソン／未定
○吉本新喜劇　★ハドソン／未定
○ロードス島戦記2　★ハドソン／未定
Ⓐ龍虎の拳　★ハドソン／6000円
Ⓐワールドヒーローズ2　★ハドソン／6000円
○オーロラクエスト
おたくの星座 IN ANOTHER WORLDS
★パック・イン・ビデオ／未定
○パラディオン　★パック・イン・ビデオ／未定
○美少女戦士セーラームーン(仮称)
★バンプレスト／未定
○アルシャーク　★ビクターエンタテインメント／未定
○トラベラーズ／　伝説をぶっとばせ
★ビクターエンタテインメント／未定
○フレイ　★マイクロキャビン／未定
■ダイノフォース　★ユニポスト／未定
○SWORD MASTER　★ライトスタッフ／未定
○フラッシュハイダース　★ライトスタッフ／未定
○ブルーフォレスト物語(仮称)
★ライトスタッフ／未定
○スターブレイカー　★レイ・フォース／未定
㊍空想科学世界ガリバー(仮称)　★未定／未定

次号予告

maker land　久々に新情報をお伝えする『スーパーダライアスII』。話題沸騰のアクション『餓狼伝説2』も最新の画面を一挙公開！　他にも人気のRPG『イースIV』、『エメラルド ドラゴン』『風の伝説ザナドゥ』の最新情報に加え、ファン待望『美少女戦士セーラームーン(仮称)』もPCエンジン版画面を公開！

特別付録　お待たせしました。今年も最新データを追加して豪華永久保存版でお届けする『PCエンジンオールカタログ'93』。どこよりも充実のその内容は、PCエンジンユーザー必読の書。

PC Engine FAN　10月号8月30日発売

PCエンジンに宿命の

アーケードカード(16メガD-RAMカード)+スーパーCD・ROM²(2メガ)=18メガの、大容量

※アーケードカードは、'93年7月12日現在、仮称のものです。

迫真のグラフィックに驚愕!

アーケードカード対応第1弾ソフトとして、「餓狼伝説2」がいよいよPCエンジンで体験できる!CD・ROM²の最大540メガの大容量を活かし、目指すは完全移植!18メガを一度に読み出す大幅パワーアップを実現した、PCエンジンのCD・ROM²ならではの出来に期待せよ!

※画面写真はPCエンジン版のものです。

独自の2ライン・バトルも再現!

格闘に奥行をもたせ、よりリアルなアクションを可能にした餓狼独自の2ライン・バトルも、もちろん完全再現。挑発、ド派手な超必殺技など、各キャラの超豊富なアクションパターンも全く削ることなく移植されるぞ!

臨場感抜群の

最強の正統派レスラー **ビッグ・ベア**

商魂たくましい太極拳使い **チン・シンザン**

骨法のスペシャリスト **アンディ・ボガード**

若きムエタイ・チャンプ **東 丈(ジョー・ヒガシ)**

マーシャルアーツの達人 **テリー・ボガード**

'93年末 発売予定

予価 ¥6,000(税別)

—新たなる闘い—

餓狼伝説2®

がろうでんせつ2

アーケードカード対応ソフト、'94年も続々登場!

'94年内発売予定・予価¥6,000(税別)

接近戦でズームイン、間合をとるとズームアウトする、スーパーリアルアクション!

※画面写真はネオ・ジオ版のものです。 ©SNK 1992

'94年内発売予定・予価¥6,000(税別)

総勢14人のヒーローが集結! 史上最強の栄誉を賭けて、今再び過激なデスマッチが始まる!

※画面写真はネオ・ジオ版のものです。©SNK/ADK 1993

移植よ!!
SUPER CD·ROM² SYSTEM
アーケードカード対応ソフト
バッファが可能にした超絶移植ソフト、誕生!
生音サウンド!
グラフィックデータ、アクション、バトルシステムにとどまらず、サウンドまでも一挙に大容量化!CD音源による迫力いっぱいのサウンドが体感できる。キャラの声もネオ・ジオ版と同じだ。アーケードカード+スーパーCD·ROM²の大容量パワーで、「餓狼伝説2」の魅力のすべてを味わえるのは、もうすぐだ!
魅惑の女忍者
不知火 舞
テコンドー一筋の熱血漢
キム・カッファン
泣く子もだまる柔道の鬼
山田 十平衛
アーケードカードでCD·ROM²は大容量·最強マシンへ!!
100メガ以上のアーケードゲームをまるごと再現!!
パワーアップは簡単。お手持ちの*スーパーCD·ROM²/Duo/Duo-R(2メガ内蔵)のカードスロットに、アーケードカード(16メガ内蔵)を差し込むだけ。合計18メガの大きな読み込みにより、大容量のアーケードソフトがプレイ可能になります。対応ソフトも続々登場予定。乞うご期待! *CD·ROM²等その他の機種に装着する場合は、同時発売の『カードアダプタ』が必要です。
■'93年12月発売予定 ■発売/NECホームエレクトロニクス
●PCエンジン·アーケードカード(仮称)/予価¥12,800(税別)
●PCエンジン·カードアダプタ(仮称)/価格未定
©1993 HUDSON SOFT ©SNK 1993
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)